Games
scan
http://gamesscan.blogspot.com

Game news

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

DK 64

AS MACACADAS DE DONKEY NO NINTENDO 64

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

AINDA MAIS ATERRORIZANTE QUE ANTES

CHRONO CROSS

A FANTÁSTICA CONTINUAÇÃO DE CHRONO TRIGGER

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 42
R$

escala

PROGAMES

KOF: DREAM MATCH 99

GRANDIA

DRIVER

QUAKE II

TODOS OS GOLPES E SEGREDOS DO CLÁSSICO DA SNK

FATAL FURY 餓狼伝説 WILD AMBITION

DINO CRISIS

O SURVIVAL PANIC DA CAPCOM CHEGA COM TUDO NO PLAYSTATION

THE KING OF FIGHTERS Millennium Battle

TUDO!

-A HISTÓRIA
-OS PERSONAGENS
-O SISTEMA DE JOGO

ISSN 1413-1471

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (011) 266-3166
Fax.: (011) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: Alex Magno, André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (011) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Colaborador: Renato da Silva Siqueira
Ilustração de capa: Opera Graphica
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

O COMEÇO DA SAFRA!

Já entrando no segundo semestre, o mercado de games começa a esquentar como nunca. Vários títulos começam a dar as caras, preparando o terreno para os pesos pesados de setembro / dezembro, como o lançamento do todo poderoso Sega Dreamcast nacional, as versões norte-americanas de Dino Crisis e Final Fantasy VIII, além de tantos outros. E se você pensa que esses "aperitivos" não passam de tapa-buracos, apagará por completo essas idéias ao conferir o elevado naipe de alguns deles.

Enquanto aguardamos ansiosos pelo esperado Resident Evil 3: Nemesis, a Capcom lança seu novíssimo e arrasador Survival Panic, Dino Crisis (PS), para preparar nossos nervos. Ainda da Capcom, temos o segundo Evolution Disk de Rival Schools, entitulado Nekketsu Seisyun Nekki 2. E as outras softhouses não ficam atrás nos títulos para o 32-bit da Sony, com o turbinado Metal Gear Solid Integral (Konami), o revolucionário Ape Escape, o selvagem Tarzan (da Disney Interactive), o envolvente Star Ocean: Second Story (Enix), o ferrenho Fatal Fury Wild Ambition (SNK), o magnânimo Grandia (Game Arts), etc, etc.

Para a novíssima plataforma da Sega, temos o mais bem feito remake de The King of Fighters' 98, TKOF Dream Match 1999, mostrando como um game deve ser realmente convertido. Já Expendable traz os velhos tempos de Contra à era da última geração — apesar de não ter o mesmo glamour...

O Nintendo 64, meio caído últimamente, recebe um dos mais bem trabalhados games de corrida lançados, World Driver Championship, juntamente com Quake 2 e seus gráficos acelerados.

E a seção Multimídia com a linha direta com o perigo, mostra que o crime compensa e apresenta dois games que prometem deixar as autoridades de queixo caído: Kingpin - Life of Crime e Need for Speed - High Stakes.

Isso tudo sem mencionar a seção Game News, quentíssima este mês com a presença de duas páginas repletas do mais completo preview sobre The King of Fighters' 99 que você poderia encontrar; e mesmo nossa promoção, que terá seu resultado na edição 44. E então? Já preencheu e mandou sua pesquisa para concorrer a um Sega Dreamcast e vários outros prêmios? NÃO!? Então o que está esperando? Não deixe esta oportunidade escapar por entre os dedos!

ERRAMOS

Tudo novo e erros inéditos. A premiada este mês foi a Seção Espaço do Leitor. O leitor Victor J. S. da Silva reclamou tanto sobre ter escrito várias cartas e que nunca ter nenhuma delas publicada e respondida que lá está a recompensa por sua insistência, na página 17, onde sua carta fora publicada duas vezes! Ok, ok, não serve como justificativa por nosso erro — que, aliás, privou a oportunidade de outros leitores terem suas cartas publicadas — mas ainda assim não deixa de ser uma boa desculpa, né? O pior nem foi a publicação duplicada... Mas a resposta duas vezes errada! Havíamos dito que o PSY (comumente chamado de Playstation 2) seria lançado em março de 99, ou seja, ele já teria sido lançado sem ninguém saber... A data correta é o mês de março do ano que vem. No mais, alguns erros de digitação (como o doloroso "Un" Jammer Lammy... Bom, se isso serve de consolo, pelo menos não tão feio como "Um Lammer Jammy"!) e a falta da seção multimídia no índice.

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação, mais compacta que a anterior, mas ainda trazendo a mesma quantidade de informações e de forma mais compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Jogabilidade, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 42

O Survival Panic da Capcom aterrorizando!

Dino Crisis

Página 46

SEÇÕES

GAME NEWS Página 07

Donkey Kong 64 07
Front Mission Third 07
Growlanser 08
Shen Mue 08
Vagrand Story 09
The King of Fighters' 99: Millenium Battle ... 10
Hoshigami: Ruining Blue Earth 12
Chrono Cross 12
Resident Evil 3: Nemesis 13
Wild Arms 2nd Ignition 13
Gran Turismo 2 13
Rapidinhas 14

ESPAÇO DO LEITOR Página 15

Os melhores do mês 15
Cartas 15
Seção "Noiado"! 17
Feras do Traço 18

PRÓ DICAS Página 20

Driver 20
Star Wars Episode I - Racer 20
Fatal Fury Wild Ambition 21
Croc 2 21
GBC Beat Mania GB 21
Quake 2 21
Street Fighter Zero 3 21
Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber 21
Metal Gear Solid Integral 22
The King of Fighters Dream Match 1999 ... 23
Samurai Spirits! 23
PC Kingpin: Life of Crime 23
Game Shark 24
- Grandia. 24
- Dino Crisis 24
- Rival Schools NSN2 24
- Driver 24
- Star Wars Episode I - Racer 25
- Beetle Adventure Racing 25
- Superman 25

ÍNDICE

GAME NEWS
ESPAÇO DO LEITOR
PRÓ DICAS
MULTIMÍDIA
FLASH GAME

DC

Página 26

The King of Fighters Dream Match 1999 26
FLASH GAME Expendable 59

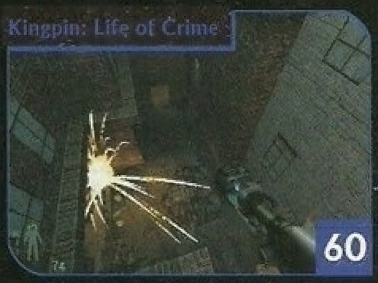
A melhor de todas as conversões para consoles do torneio arrebentando no DC

PLAYSTATION

Página 28

Tarzan 28
Final Fantasy VIII 30
Grandia 36
Star Ocean Second Story 38
Metal Gear Solid Integral 42
Dino Crisis 46
Fatal Fury Wild Ambition 48
Rival Schools Nikketsu Seisyun Nekki 2 52
Driver 54
Ape Escape 56
FLASH GAME Racing Lagoon 58
FLASH GAME The Adventures of Little Ralph 58
FLASH GAME Croc 2 58
FLASH GAME Fighter Maker 58
FLASH GAME Lunar: TSSS Complete 59
FLASH GAME Lunar 2: The Eternal Blue 59

Um dos mais ambiciosos projetos da Game Arts agora no 32-bit da Sony



Kingpin chega com seus gráficos soberbos para mostrar que o crime compensa

Sons alucinantes e gráficos estupendos... O que mais você poderia querer?

PC MULTIMÍDIA

Página 60

Kingpin: Life of Crime 60
Need for Speed: High Stakes 61

O retorno triunfal de um dos mais bem trabalhados títulos da Enix durante a "Era 16-bit"

Star Ocean: Second Story 38

N64

Página 62

Quake 2 62
World Driver Championship 64
FLASH GAME A Bug's Life 59

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

Nintendo / Rare

Adventure - N/A

Previsto para 22 de novembro nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★

Desde sua apresentação durante a E3 algumas novas informações foram divulgadas sobre este que já é considerado um dos melhores games de plataforma 3D para o 64-bit da Nintendo. Segundo a Rare, todos os erros presentes em Banjo-Kazooie foram analizados e, de uma forma ou de outra, contornados com o uso do cartucho expansor de RAM — aliás, o primeiro a se utilizar do periférico não apenas para apresentar gráficos em alta resolução, mas também para suportar a animação praticamente perfeita. Seguindo o padrão dos games anteriores, DK64 terá uma variedade de fases bastante ampla, indo desde o típico gênero plataforma 3D até corridas com carrinhos de mina (e acredite, elas são EXTREMAMENTE rápidas...) e tiroteios, além de contar com ambientações bastante diferentes como campos de gelo (com direito a ursos polares e tudo mais!), fábricas e selvas tropicais. A novidade, no entanto, é a adição de tarefas a serem cumpridas, no melhor estilo Banjo-Kazooie. Um bom exemplo disso ocorre na fase Jungle, onde Kong precisa abrir uma grade que o levará a uma teia de cavernas. Para tanto, é necessário subir as árvores, saltar de cipó em cipó até chegar ao topo da montanha onde se localiza o interruptor que aciona o mecanismo da porta. Tudo com um controle extremamente preciso, tornando todas as macaquices, como saltar entre cipós e subir em árvores, algo extremamente natural. Desta vez você não terá sob seu comando somente dois personagens (Donkey/Diddy, Diddy/Dixie e Dixie/Baby), mas de cinco, tendo cada um suas habilidades e fraquezas bastante características, obrigando a você usar o primata certo na hora certa. Além do bom e velho Donkey e sua gravata, você conta também com Diddy, o macaco do boné vermelho; Lanky, o orangotango com braços elásticos; Tiny, a macaca voadora; e Chunky, o grande gorila. Isso sem mencionar seus amigos animais. Apesar de não comportar mais dois jogadores simultâneos, como seus parentes para SNES, haverá um modo DeathMatch para até quatro jogadores. Dia 22 de novembro promete ser o dia DK...

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

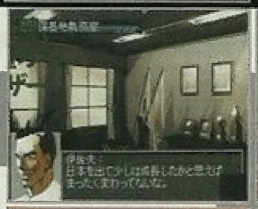
FRONT MISSION THIRD

Square

RPG / Estratégia - N/A

Previsto para 9 de setembro no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆



Novas informações liberadas pela Square para o lançamento do quinto game da série Front Mission (contando também Front Mission Gun Hazard e Front Mission Alternative), batizado simplesmente de Front Mission Third. A continuação direta de Front Mission Second será a primeira a dar as caras no ocidente, sob as asas da Square Electronic Arts. Focalizado nas disputas territoriais entre USN e OCU e manipulações políticas intrincadas mescladas a ferrenhos combates entre as máquinas de combate definitivas, os Wandrug Panzers — ou simplesmente Wanzers — esta terceira versão promete um storyline até mais elaborado que seus predecessores. O foco dos conflitos agora são a Ásia de 2112, iniciados após uma misteriosa explosão no território de Yokosuka, território da OCU, onde a USN é a principal suspeita. Entre os protagonistas estão Kazuki e Arisa Takemura, Ryogo Kusama, Yun Reifa, Isao Takemura (todos do lado da OCU), Emir Kramskoi, Lukav Mineav e Dennis Weikath (da USN). Quanto à relação entre eles ou se existirão outros, nada foi revelado. Como já dito, agora os personagens poderão abandonar suas unidades gigantes e dar continuidade ao combate a pé. Foi confirmada também a existência de missões de infiltração completamente a pé. Os movimentos de câmeras também foram implementados, com novos ângulos e até mesmo a possibilidade de livre controle quanto à visão durante os embates entre duas unidades. Com data de lançamento marcada para 9 de setembro no Japão (mesmo dia do lançamento do DC na Europa, Brasil e EUA), a Square já assegura o lançamento do título nos States para a metade do próximo ano.

GROWLANSER

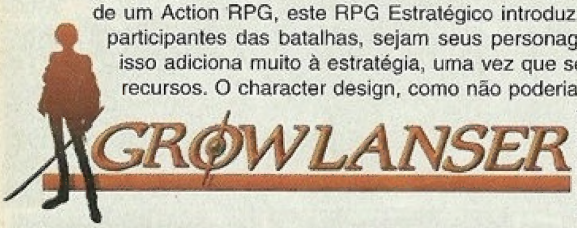
Atlus

RPG / Estratégia - N/A

Previsto para o final de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

A Atlus começa a ser mais conhecida por seus jogos de RPG estratégico. Com o sucesso de Rebus / Kartia, a softhouse passa a investir pesado no gênero, trazendo para seu time criadores de lendas do universo dos games (como Yoshitaka Amano, Character Designer oficial de FF à FFVI) para a criação de novos títulos. Este é o caso de Growlanser, desenvolvido pelos responsáveis pela lendária saga de Langrisser, incluindo o famoso character designer Satoshi Urashihara, criador do mangá Plastic Little e dono de um traço extremamente característico. O quinto episódio deveria ser o último título baseado no mundo da épica mitologia que se formou ao redor do game, o que causou a saída do time da Masaya (produtora de Langrisser). Foi quando a Atlus convidou-os para a produção de Growlanser. Esse fato é o causador de uma das grandes críticas dos fãs a respeito de Langrisser Millenium, para DC, que não contará com tal time — algo inédito dentro da saga. Mas voltemos ao game em questão. A história de Growlanser tem início há muito tempo, quando o colapso do sol durante a idade média provocou o Armageddon do planeta, permitindo que apenas os mais fortes sobrevivessem. Portadores de grandes poderes mágicos, a humanidade realizou um pacto com o povo alado conhecido como Fezarions, detentores de grande poder tecnológico, e uniram seus esforços para escapar para uma dimensão paralela. Entretanto, esta nova dimensão era privada da energia mística conhecida por Growsey, a fonte de toda a mágica, o que obrigou os humanos, extremamente dependentes da magia, a desenvolver poderes psíquicos muito inferiores a seus antigos métodos. Flutuações no tempo e espaço, ocorridos somente durante eclipses solares e lunares, algumas vezes trazem a antiga terra natal próxima da nova dimensão, o que permitia que pequenas quantidades de Growsey atravessassem o limiar que as divide e chegar ao novo mundo. Crianças nascidas durante estes fenômenos possuíam tal energia dentro de si, o que permitia que usassem de forma livre a magia, ficando assim conhecidos como Growsians. A humanidade voltava finalmente a prosperar, tendo o auxílio dos Growsians, quando uma criatura extradimensional atacou e, somente com o poder combinado de todos os usuários de Growsey, ele pôde ser derrotado e banido. No entanto, o preço a ser pago foi alto demais: a vida de todos que participaram da batalha fora tomada. Muitos séculos depois, a raça humana conseguiu apagar de sua história os Growsians e o ser que um dia enfrentaram... Mas, como dizem, "aqueles que esquecem do passado estão fadados repetir os mesmos erros". Um enredo digno de grandes produções. Apesar da aparência de um Action RPG, este RPG Estratégico introduz um novo sistema de batalha, batizado de Real Time Mission Clear — onde todos os participantes das batalhas, sejam seus personagens, sejam unidades oponentes ou transeuntes quaisquer, tomam parte na batalha; isso adiciona muito à estratégia, uma vez que será possível se agarrar pessoas e torná-las reféns durante uma fuga ou tantos outros recursos. O character design, como não poderia deixar de ser, fica por conta do talento de Urashihara, o que já é motivo de sobra para tornar Growlanser um sucesso, assim como fora com Langrisser. Com o lançamento previsto para o final de 99 no Japão, o game já está bastante adiantado em sua produção, com cerca de 70% do trabalho já completado. E, com a presença cada vez mais constante da Atlus no mercado americano, é quase óbvio que podemos esperar por uma versão americana.



SHEN MUE

Sega

FREE - GD

Previsto para 28 de agosto no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Desde sua concepção, muito se cogitou a respeito da dita obra-prima de Yu Suzuki, responsável por clássicos como Virtua Fighter e Hang On, que revolucionaria o universo dos games com seu novo gênero, o FREE — Full Reactive Eyes Entertainment. A idéia de se ter um simulador de vida tão completo aguçou a expectativa dos jogadores e conseguiu, mesmo antes do lançamento de um projeto que começava a ficar maior e maior, criar pequenas legiões de fãs do Sega Dreamcast. Tanto que, após muitos adiamentos e protestos, Shen Mue foi dividido em dois episódios a serem lançados separadamente, sendo o primeiro deles em outubro deste ano e o segundo ao seu final. Isso tudo, caso tenha acompanhado nossa seção, provavelmente você já sabe. Mas vamos às novidades divulgadas no pré-lançamento do tão esperado título. Sendo um simulador de vida altamente realista, você terá mais de 500 personagem com quem interagir. Até aí, tudo bem. O fato mais impressionante, contudo, é que cada um desses mais de 500 personagens possui seus próprios modos de vida, realizando diferentes ações em diferentes dias e em variados períodos. Em outras palavras, você poderá encontrar um personagem, na sexta-feira, indo de casa para o trabalho de manhã, trabalhando durante a tarde, dormindo em sua morada durante a noite e esse mesmo personagem fazendo coisas completamente diferentes no dia seguinte! Além disso, cada personagem terá um número indeterminado de falas, diferindo-se dos RPGs atuais, que possuem duas ou três caixas de diálogos. Você poderá falar com um mesmo personagem e ficar horas e horas até que ele repita algo, como no mundo real. Para os amantes de um bom diálogo de plantão, aqui está a solução. Para as batalhas você poderá aprender novos movimentos através de Dojos especializados em certas técnicas de luta (permitindo a você mesclar diferentes formas de combate, indo desde karate até Tae Kwon Do) ou mesmo outros tipos de aulas (como de dança, por exemplo, que permite movimentos mais amplos e com maior capacidade de esquiva) e, para aumentar sua habilidade, é possível dar continuidade aos treinos em sua própria casa. Nas ruas você também poderá encontrar casas de arcades, onde você poderá relembrar clássicos da Sega, como Space Harrier e After Burner. Entretanto, você precisará de grana para poder jogar. Outro ponto incrível é que você poderá agarrar praticamente qualquer coisa, desde latinhas de refrigerante na rua a canetas e panelas nas casas, podendo até mesmo carregá-las consigo até quando desejar. Claro que existem exceções, como mesas ou camas, mas nada impede que você possa empurrá-las, por exemplo. Por essas e por outras características, Shen Mue mostra ser um game único, deixando transparecer bem a distância que há entre os games de outras produtoras e a Sega — afinal, Power Stone pode ser bonito, Marvel Vs. Capcom e TKo-FDM'99 podem ter uma ótima jogabilidade e D2 uma alta interatividade, mas nenhum deles se iguala à grandeza deste projeto. E o mundo se prepara para a chegada de um novo clássico...

VAGRANT STORY

Square

Adventure / RPG - N/A

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★

Na edição passada divulgamos os games que estariam presentes no CD de demonstração que acompanharia Seiken Densetsu: Legend of Mana, Chono Cross (já suposto como continuação de Chrono Trigger), Front Mission Third, Dew Prism... Mas, entre essas esperadas continuações, estava um game completamente novo e com características, por assim dizer, bastante peculiares, como um sistema de batalhas que reuniria o melhor de Metal Gear Solid e Parasite Eve, apesar de se situar em uma linha cronolológica completamente diferente. Seu nome: Vagrant Story (Baiguranto Sutoori, em japonês). Depois de muitos mistérios por trás do título e muitas especulações por parte da mídia, finalmente a Square divulgou oficialmente detalhes sobre seu mais novo game para Playstation. Desenvolvido por Yasumi Mitsumoto e Akihiko Yoshida, antigos líderes da Quest e responsáveis pela concepção de Final Fantasy Tactics e Tactics Ogre, este Action RPG (da mesma forma que Dew Prism e Brave Fencer Musashi) tem como cenário base a idade média européia, na pequena cidade de Curia, com todos os seus sombrios mitos e assustadoras lendas. Você encarna Ashley Riot, um caçador de criminosos da mais alta periculosidade, cuja fama de Risk Breaker (como são chamados os membros de elite da Valendia Knights of the Peace, o protetorado local) de Primeira Classe (Hmm... Primeira Classe... Já ouviu isso em algum lugar ou será apenas um Deja vú?) se espalhou por todo o continente. Mas mesmo isso não garantiu a credibilidade em sua palavra quando acusado do assassinato do Duke Bardova, um importante estadista de Curia, em sua própria mansão, ao mesmo tempo em que seu maior rival, outro Risk Breaker de Primeira Classe e detentor de grande poderio psíquico, Sydny, desapareceu misteriosamente. Durante sua jornada pela verdade, você terá de se infiltrar na colossal mansão ao mesmo tempo que liberta as pessoas ali presas e tenta evitar aqueles que procuram capturá-lo. Além de um enredo bastante coerente e repleto de reviravoltas, traições e revelações supreendentes, o título ainda trará uma série de inovações. O inédito sistema de armamentos permite que você combine variados objetos, lâminas e pedras detentoras de poderes mágicos para criar variadas armas, com as quais você gradativamente vai ganhando experiência e tornando-se mais eficiente com elas. O sistema de danos também inova pelo fato de adicionar elementos de jogos estratégicos (no caso, a série Front Mission) aos Actions RPGs, conferindo a cada parte do corpo — ao todo seis: cabeça, braços, pernas, tronco e pescoço — uma determinada quantidade de HPs, o que determinará os modificadores, sejam bônus (ah, tá. Então quer dizer que você pensa melhor por estar com uma perna quase decaptada...) ou redutores, para velocidade, destreza e outros atributos. Os gráficos serão completamente poligonais e texturizados — aliás, com uma quantidade bastante grande de detalhes — em tempo real, com ângulos com alto dinamismo, assemelhando-se a Silent Hill. A ação será parecida com Metal Gear Solid, incluindo os elementos de espionagem (afinal de contas, você está sendo perseguido, oras!) e outros que exigirão mais de seus neurônios que de seus músculos, como a típica cena de arremessar uma pedra para chamar a atenção de um guarda. Mas, quando não for possível evitar os encontros, entra em ação o sistema de batalhas baseado no Active Time Battle de Parasite Eve, apesar de existirem alguns óbvios toques do Quest Mode de Tobal nº1 e 2. O game será relativamente curto, com cerca de seis horas. Em compensação haverá uma série de elementos que incentivarão o jogador a terminar mais de uma vez o game. Com cerca de 15% do game completado e data de lançamento por volta do final do ano no Japão, é uma boa idéia ficar atento a este lançamento da Square que promete ser o mais novo concorrente dos Survival Horrors da Capcom e Adventures da Konami.

TECNOFAX GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ACESSÓRIOS
VENDA
COMPONENTES
TROCA

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joysticks

Atendemos todo Brasil
via SEDEX
Inclusive p/consertos
Pagamento facilitado

TECNOFAX

Agora com novo endereço:
Rua Santa Ifigênia, 256
3º Andar - Conj. 31
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Fone/Fax: (011) 222-1471
www.tecnofax.com.br

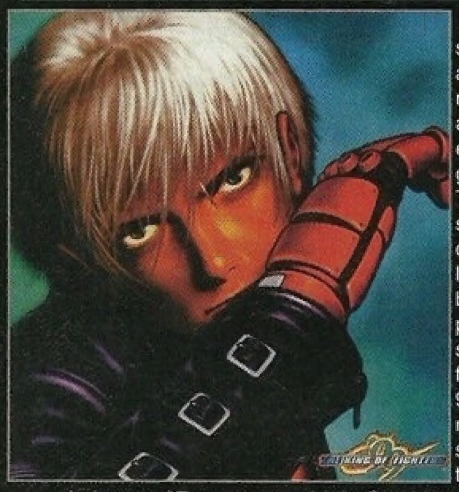
THE KING OF FIGHTERS '99: MILLENIUM BATTLE

SNK

LUTA - N/A

Previsto para o 2° semestre de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★



Depois de manter os fãs sem notícias por quase um ano, a SNK finalmente libera as informações definitivas a respeito de uma das mais esperadas seqüências de games de luta. Já em Beta Test (quando a máquinas são colocadas à disposição do público, como num prélançamento, para a descoberta de bugs e outras complicações não esperadas a serem removidas da versão final), The King of Fighters' 99: Millenium Battle é o primeiro passo de uma nova saga, ocorrendo diretamente após os acontecimentos dados em 97, com a queda de Orochi e a vitória do Three Weapons of God. Em outras palavras, a "reunião" de 98 fora mantida fora da cronologia, sendo somente uma verdadeira festa onde todos retornavam para o bem maior da versão. Assim sendo, dois anos se passaram e muita, mas MUITA coisa mudou.

A Trama

Diferindo-se de KOF'98, o campeonato de 99 tem seus motivos para acontecer, dando o primeiro episódio de uma nova trama. Mas vamos do princípio: o final do torneio de 97. Com a força combinada de Iori Yagami e seu poder incontrolável, Kyo Kusanagi e as chamas sagradas, e Chizuru Kagura, a força ancestral conhecida por Orochi fora finalmente derrotada e selada na eternidade. Terminada a batalha, o último representante dos Yagami desaparecera misteriosamente, enquanto Kyo, exausto, tombara. É então que surge uma nova ameaça, conhecida somente por Krizalyd. Acompanhando o campeonato desde seu princípio, via alí a possibilidade de alcançar seu ambicioso plano: a dominação do mundo através de soldados criados com base no DNA do mais poderoso guerreiro do notório torneio. Com o desaparecimento de Iori, Krizalyd capturou Kyo que, impossibilitado de lutar, acabou sendo alvo fácil. Quando finalmente despertou, meses depois, Kyo conseguira fugir do nefasto laboratório. Contudo, o principal objetivo de Krizalyd já haviam sido atingido e os dois primeiros clones foram criados. Entretanto, apesar de baseados no combatente das chamas vermelhas, eles possuíam pouca experiência de batalha. Para conseguir mais informações para suas cópias, o vilão ressuscitou o torneio The King of Fighter. Assim, após dois anos sem sua realização, os maiores combatentes do planeta recebem a carta de convite. Alguns recusam, enquanto outros aceitam, formando novas e inesperadas alianças. Dessa forma, tem início mais um campeonato...

Kyo 1 & 2: nenhum desses é o original?

O sistema

Muitas coisas mudaram de dois anos para cá. E, além das mudanças afetarem profundamente algumas estratégias e até mesmo a jogabilidade, talvez elas sejam tão profundas quanto as causadas pelo impacto da versão 96 (para aqueles que pegaram o bonde andando, da 95 para a 96 ocorreram as modificações mais marcantes, como a adição dos super-pulos, das corridas, rolamentos e tantos outros). Em primeiro lugar a bomba maior: agora os times compor-

tam não mais três, mas quatro personagens. Todavia, você terá à sua disposição um quarteto inteiro. Em lugar disso você terá de escolher um dos componentes para ser o ***Striker*** na batalha. Os Strikers são lutadores reserva, que são chamados durante a batalha (através de B+C) para auxiliar os personagens, como os Special Partners de Marvel Vs. Capcom. E, da mesma forma que o game citado, há um limite de Strikers, indicado pelos "S"s azuis no canto inferior da tela, havendo também a possibilidade do oponente atingir o Striker antes que realize sua ação. Esse sistema de Strikers também se aplica ao seu oponente. Cada personagem possui sua própria função como Striker, que também varia de acordo com o relacionamento de seu lutador com o Striker. Shingo, por exemplo, abraça os pés do oponente e deixa-o imobilizado por alguns instantes, enquanto Yuri recarrega a energia de seu personagem ou ataca o oponente. Outros, porém, são mais ortodoxos e logo apelam para os Danger Moves durante seus movimentos de Strikers, como Terry, que solta seu Power Geiser, ou Takuma, que desfere um Haoh-Shoukouken. Por esse mesmo motivo, você terá a opção de escolher o componente que será o Striker antes de cada batalha. Aliás, tocando no assunto de seleção de ordem do personagem, agora a ordem dos combates será secreta, uma vez que você definirá suas posições pressionando-se os botões (A para o primeiro personagem, B para o segundo, C para o terceiroe D para o quarto). Terror para aqueles que variam seus personagens de acordo com a aparição de seus oponentes, vantagen para os que adotam a mesma ordem independentemente.

Outro fator que deixou de existir aqui foi a possibilidade de se escolher entre os modos Advanced e Extra. Agora a jogabilidade fora simplificada a um amálgama de ambos. O número de "bolinhas" acumuladas (mostrada no canto superior, logo abaixo da barra de energia) agora é limitado a três independendo do número de batalhas, apesar de se encher com uma facilidade muito maior (dois projéteis atingidos, por exemplo, são suficientes para se preencher a barra uma vez). Por isso mesmo, as bolinhas não mais são transferíveis de um personagem para outro após uma batalha, não importando relacionamento entre eles. Sem mencionar que agora tais bolinhas servem não somente para realizar os Danger Moves (que, aliás, podem ser acionados também enquanto a energia estiver piscando, uma herança do modo Extra), mas também para ativar o ***Armor Mode*** e o ***Counter Mode***. O Armor Mode consome três bolinhas do medidor, sendo feito com B+C+D e fazendo o personagem brilhar em amarelo. Por cerca de nove segundos você não sofrerá as conseqüências de ser atingido por golpes ou projéteis — em outras palavras, você não ficará paralizado ou será derrubado — apesar de sua energia continuar a cair normalmente caso não defendido. Isso impede, no entanto, sua capacidade de executar os Danger moves. Resumindo, é quase como um Super Armor de Mega-Zangief em Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, mas com tempo limitado e sem especiais. Desnecessário dizer que é um ótimo modo para personagens com agarrões, como Clark. O Counter Mode é exatamente o oposto disso: duranto também um tempo médio de nove segundos (quando você brilhará em vermelho) e consumindo três bolinhas com A+B+C, os seus ataques causarão mais dano — como estourar uma bolinha em KOF'97 e 98 — e você ainda terá Danger Moves mais rápidos e ilimitados, podendo ser executados após se cancelar alguns especiais. Por outro lado, nada de Guard Cancels. Ambos os modos

(Counter e Amor) possuem um período de "resfriamento", durando cerca de 15 segundos, onde você não poderá encher sua barra e acumular bolinhas. Isso obriga você a usar com moderação os dois modos (em uma luta de 60 segundos, 15 seria uma eternidade!). E falando em defesas, chegamos a outro tópico: as esquivas. A boa e velha escapada do modo Advanced continua, mas recebera uma série de modificações, ganhando algumas vantagens do modo Extra de 98 / normal de 95 e sendo rebatizados de Slides (ainda acionados com A+B). A distância do deslocamento foi reduzida, ao mesmo tempo que a velocidade elevada e seus gráficos alterados, assemelhando-se mais às esquivas de Leona e Athena de 98. O lutador fica provisoriamente invencível durante os Slides — excetuando agarrões normais e especiais — e pode ainda realizar um ataque para cancelá-lo, seja avançando, seja recuando. O mesmo comando também pode ser utilizado para cair com segurança quando arremessado. Vale lembrar que você pode realizar os Slides durante a defesa da mesma forma que na versão 97 em diante, ao custo de uma bolinha. Esse custo é aplicado também aos ataques que cancelam a própria defesa, realizados com C+D (versão 97 para frente). Por outro lado, em KOF'99 nenhum dano será causado. No mais, o título agora não conta com um Score, mas sim um sistema de ranking de quatro dígitos que se eleva ou diminui de acordo com suas ações, como golpes atingidos, Danger Moves defendidos, especiais cancelados e arremessos bem sucedidos. Contra o computador são sete batalhas, sendo seis combates com os times e mais um contra o chefe final. Como de costume, entre a quinta / sexta e a sexta / sétima existem algumas intervenções acerca da história.

Os gráficos

Outro fator importante foram os gráficos. Com um frame rate bastante superior aos antecessores, algumas vezes as animações chegam a lembrar um pouco Street Fighter 3 pela qualidade. No mais, a maioria dos personagens ganhou novos visuais, além de novas apresentações (Robert e Ryo dão uma demonstração de suas artes antes de se enfrentarem, enquanto Andy e Mai continuam no chove e não molha...) e provocações. Em compensação, os membros que virão nas próximas batalhas não mais ficam na arena, o que impede que haja a intervenção destes durante a batalha, e as cores foram reduzida de quatro para duas por personagem.

O site nacional

A partir do dia 4 de agosto a Polygame, representante oficial da SNK no Brasil, em parceria com a Sports Arcade e a AMZgames estará inaugurando o site brasileiro oficial de KOF'99. Na página os jogadores poderão ficar sabendo das últimas novidades a respeito do jogo, propor desafios, baixar papéis de parede, sons e imagens. Os operadores e distribuidores, por sua vez, poderão obter informações sobre como adquirir o título. O endereço é: *www.sportsarcade.com/kof99*.

Os times

Como em todos os KOFs, a escalação dos times (parece papo de futebol...) é sempre uma das mais esperadas informações a serem liberadas. E, apenas para garantir o suspense, a SNK procura manter em sigilo até o último momento. Mas os dados finalmente foram revelados. Para este torneio, muitas foram as alterações a respeito das formações, em especial devido ao fato de que agora são quatro componentes por time. Novas alianças foram formadas (Shingo Yabuki finalmente fora aceito como membro em tempo integral do Japan Team), tendo em vista que alguns combatentes recusaram suas participações (Chizuru Kagura foi um bom exemplo disso), ao mesmo tempo que outros foram afastados por motivos óbvios (como é o caso do Band Team de Yashiro Nanakase, Shermie e Chris). Com o desaparecimento de Iori Yagami e Kyo Kusanagi, alguns times foram profundamente alterados e a vaga para personagens principais fora preenchida por dois guerreiros-chave para a trama: K' Dash e Maxima, dois membros do clã conhecido por Nesz. Mas deixemos de lado os detalhes e vamos aos times!

JapanTeam: Agora liderado por K' Dash e Maxima, os novos personagens principais do game, o time japonês está de cara nova. Ambos membros do clã Nesz, K' possui poderes sobre o fogo, da mesma forma que Kyo, mas o utiliza de forma diferente. Já Maxima é especialista em força bruta, lembrando um pouco Brian Battler, do time americano de 94 / 98, em seu estilo de luta. Do original, somente Benimaru Nikaido se manteve. Shingo Yabuki foi finalmente aceito como membro integrante do grupo — mais pela necessidade de um quarto componente que pela melhoria de suas técnicas. Goro Daimon, o segundo rei dos agarrões, se recusou a entrar no torneio, pela liderança não ser mais de Kyo. Cogitava-se que um dos integrantes do grupo seria Kuniharo Nikaido, irmão mais velho de Benimaru que fora citado em KOF Kyo. Os rumores, contudo, se revelaram falsos.

Psycho Soldier Team: De extraordinário, só Sie Kensou que perdeu seus poderes psíquicos, Athena Asamiya que cortou seus longos cabelos purpúreos (NÃÃOO!) e a entrada de Bao, um menino de 12 anos mas com grande potencial psíquico.

Fatal Fury Team: Continua com a boa e velha formação, com Joe Higashi, o líder Terry e seu irmão Andy Bogard... Excetuando a extremamente criticada (por Andy, claro) entrada de Mai Shiranui no time... Tem certeza que isso vai mesmo acabar em casamento?

Art of FightingTeam: Como o esperado, o velho Takuma "Mr. Karate" Sakazaki voltou como quarto integrante. No mais, o grã-fino Robert Garcia (de visual novo), o líder Ryo e sua irmã Yuri Sakazaki.

Kim Team: Kim Kaphwan retorna como líder de Choi Bounge e Chang Koenhan. Entretanto, seu antigo rival, Jhon Foon, aparece como quarto membro para controlar as ações de Kim, acreditando que ele está errado em ter os criminosos como discípulos.

Ikari Team: Leona, Clark Steel, Ralf Jones e... Whip! Ao contrário do que muitos pensavam, Heidern não faz parte deste grupo, mas sim a novíssima Whip, de 16 anos e um chicote como arma.

HeroineTeam: Com o time quase que completamente dissolvido, King se une à Blue Mary (já livre do dever de investigar Yamazaki e Billy Kane) e sua antiga parceira, Kasumi Todo (que esteve presente em KOF'96). Como quarta personagem, ninguém mais ninguém menos que Li XiangFei, de Real Bout Fatal Fury 2. Será que essa aliança finalmente dará certo?

Kyo 1 e Kyo 2: Os dois únicos clones criados com sucesso por Krizalyd. O primeiro deles corresponde à versão 95 do original, enquanto o segundo, à 98, distingüindo-se em aparência somente por alguns detalhes do uniforme. Por serem personagens distintos, é possível se ter ambos simultâneamente em um mesmo time.

Iori Yagami e Kyo Kusanagi Original: Inicialmente cogitava-se a ausência de Kyo e Iori, mas tais hipóteses foram apagadas após suas aparições durante a apresentação de KOF'99. Eles são personagens secretos, acessíveis através das roletas sob Kyo 1 & 2 (uma delas, com o símbolo do clã Yagami, a lua crescente, e outra com o sol dos Kusanagi). Iori continua com seu visual clássico, apesar de possuir a velocidade de sua versão Orochi. Já Kyo retorna com um novo visual, sem seu uniforme escolar, e novos golpes. Dessa forma, você poderá ter até três Kyos em um mesmo time!

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

MaxFive

RPG / Estratégia - N/A

Previsto para janeiro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★

"Quem diabos é essa tal de MaxFive?", você deve estar se perguntando. Antes de mais nada, vale citar que a Max Five é uma softhouse formada por ex-membros da Quest que participaram da criação e desenvolvimento de grandes sucessos como a própria série Ogre Battle, e que resolveram criar uma empresa própria. O resultado disso é Hoshigami: Ruining Blue Earth, o primeiro título da nova produtora, para o 32-bit da Sony. Você encarna o jovem espadachim Faz (que estranhamente lembra Ramza, de Final Fantasy Tactics), que se vê diante da estranha influência na população de seu mundo medieval com a descoberta das ruínas de Hoshigami, uma civilização que, acreditava-se, existia somente em lendas. No desenrolar de suas desventuras, Faz ganhará a companhia de vários outros personagens marcantes, como a maga Tin, o monge Reimari e uma jovem ladra fugitiva, cujo nome não fora revelado, além de TREZENTOS outros aliados, seguindo a linha de Genso Suikoden, da Konami. Os gráficos coloridos, o alto nível de detalhes, seja nos personagens em sprite ou nos cenários, e o sistema utilizado reflete bem as inegáveis influências dos games da Quest e semelhantes, como o próprio Tactics Ogre e até mesmo Final Fantasy Tactics, da Square. Entretanto, existem ainda elementos únicos no título. Um sistema completamente inovador de mapas será adicionado, bem como diferentes funções, índices de pontaria e força de armas dependendo da altitude do personagem em relação ao oponente. Outro fato inédito em um game de RPG estratégico é a possibilidade de, durante um ataque, caso um botão seja pressionado no instante correto, elevar a quantidade de dano inflingido, como em Final Fantasy VIII ou Super Mario RPG. Antes do início das batalhas, você ainda terá a oportunidade de alternar, além da posição dos personagens, a ordem em que eles serão movimentados, o que indica a utlização de um sistema de turnos bastante peculiar. E, como não poderia deixar de ser, haverá também um novo sistema de uso e ganho de magias e Skills, o que já garante uma margem bastante grande de novidades. Sendo este o lançamento de estréia da MaxFive e conhecendo a natureza daqueles que desenvolvem o título, podemos esperar por boas surpresas no início de 2000...

GAMERS · GAME NEWS · SONY PLAYSTATION

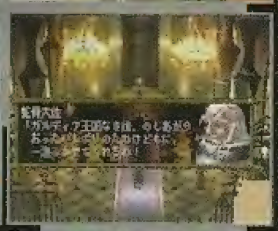
CHRONO CROSS

Square

RPG - N/A

Previsto para novembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★



Entre as demonstrações contidas no CD de demo que acompanharia Seiken Densetsu: Legend of Mana estava um título baseado em um dos mais famosos games da Square, Chrono Trigger. Se este seria um remake ou uma verdadeira seqüência, nada se sabia. As únicas informações provinham de rumores de que o ex-time de produção de Xenogears estava desenvolvendo um game cuja inicial era "Ch". Chocobo Magical Dungeon 3? Chocobo Racing 2? Pouco provável, uma vez que a Square não daria a seu time altamente qualificado tal função. Os mais antenados poderiam se lembrar que o ex-time de produção de Xenogears fora um dia também o ex-grupo responsável por **CH**rono Trigger. Isso até que a Square finalmente divulgou oficialmente a produção de Chrono Cross, o sucessor de Crono e seus amigos. Dando continuidade à saga das viagens temporais, você encarna o jovem Juujinkou Serge e sua inseparável amiga Kid, dois aventureiros que se verão às voltas com seu grande rival, o Thundercat renegado Yamaneko (aliás, seu nome significa Gato da Montanha, como os Linces). Mas, claro, você ainda terá a ajuda de vários outros aliados, como o cavaleiro Glenn (seria este o valoroso Frog da primeira aventura, com seus longos cabelos verdes?) e tantos outros. Apesar disso, o Character Design não pertence mais a Akira Toriyama, para o desespero de muitos. O criador da saga de Dragon Ball rompeu com a Square após Tobal 2, estando ocupado com a produção de Dragon Quest VII. Em seu lugar foi escalado o artista de animes Nobuteru Yuuki, responsável pela nova versão de Record of Lodoss War (a exclusiva para OVA), Escaflowne no Tenku, X: The Movie, Vision of Escaflowne e também o artwork de Seiken Densetsu 3, para SNES. Os cenários são desenhados à mão, como em Saga Frontier II mas, em contrapartida, tanto os personagens quanto os cenários de batalha são poligonais e texturizados em tempo real. Aliás, abolindo o jeito SD de ser, os modelos estão com um visual mais realista, à moda Final Fantasy VIII, com um cuidado bastante extremo acerca de riqueza de texturização, com destaque para as presentes nos combates, lembrando um pouco Legend of Legaia, da Contrail / Sony. Tocando neste assunto, o sistema de batalhas recebeu algumas implementações. Uma das marcas registradas de Chrono Trigger, as Double e Triple Techs, onde você combinava magias de dois ou três personagens para resultar em poderosos efeitos, retornam batizadas de Cross Sequences. E essas mesmas Cross Sequences dão a você a opção de emendar os golpes de um mesmo combatente, numa espécia de herança de Xenogears. Ainda sobre as magias, existem agora Summon Magics que permitem a invocação de seres já conhecidos do universo da Square, como Salamando de Seiken Densetsu / Secret of Mana. Além disso, nada fora dito, inclusive nenhuma palavra fora revelada a respeito da principal característica do game original: as viagens temporais. Entretanto, alguns indícios indicam que personagens de diferentes linhas temporais farão parte de seu grupo (o próprio Glenn parece estar meio delocada no tempo com suas armaduras medievais). E já podemos contar com uma versão americana, uma vez que a Square Electronic Arts já prometeu trazer Saga Frontier 2, Chocobo's Mysterious Dungeon 2, Legend of Mana, Dew Prism e Chrono Cross para os States para o primeiro semestre de 2000. Preparem-se para o verdadeiro sucessor de Chrono Trigger...

Os novos aventureiros do tempo

Seguindo a onda Darth Maul de ser, Serge usa uma espada de lâmina dupla, podendo executar combos no melhor estilo Jedi. Aliás, como é possível se notar, o Character Design não está mais por conta de Akira Toriyama, criador da saga de Dragon Ball, para a tristeza de milhões. Mesmo assim, agora os personagens possuem um visual mais realista, seguindo a tendência lançada por Final Fantasy VIII.

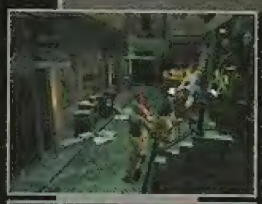
RESIDENT EVIL: NEMESIS

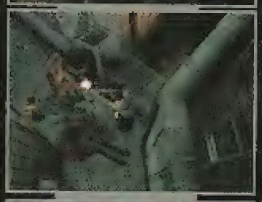
Capcom

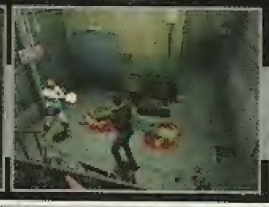
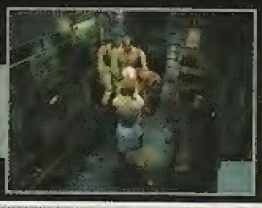
Survival Horror - 2 CDs

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★





Novas imagens liberadas pela Capcom de seu mais novo Survival Horror para Playstation. Resident Evil 3: Nemesis estrelará Jill Valentine às voltas com a devastadora ação do G-Virus sobre a cidade de Raccon, esclarecendo alguns fatos ocorridos entre o primeiro e o segundo episódios da série. Além de trazer Jill de volta para o universo de RE, este terceiro game para o 32-bit da Sony ainda apresenta o "mercenário" brasileiro Carlos Oliveira (ufa, pelo menos o nome dele é realmente algo brasileiro, e não como uns Jimmys...), com quem você terá de jogar durante a passagem dos acontecimentos passados com Claire e Leon, para encontrar uma cura para Jill, que parece ter contraído o vírus, da mesma forma que o piloto de helicóptero Brad Vickers. Uma das novidades aqui é a passagem do tempo (anoitecendo, amanhecendo, chovendo...), o que abre margem para que alguns eventos sejam determinados pelo tempo, ou seja, caso você faça tal coisa em certo momento, algo que não aconteceria em outros períodos ocorrerá. Além disso, as ações tomadas inicialmente influenciarão no enredo. Fora isso, os mais de dez tipos de zumbis, tendo cada um um "modus operandi" e aparência, as várias novas áreas a serem exploradas de Raccoon City, um novo sistema de esquiva, uma jogabilidade mais livre, a la Dino Crisis e outras coisinhas mais. Com o lançamento programado para o final de 99 no Japão, os fãs já podem preparar os nervos para mais e maiores arrepios e sustos.

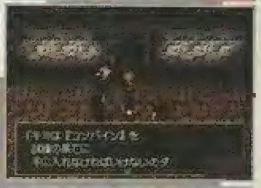
WILD ARMS 2ND IGNITION

Contrail / Sony

RPG - N/A

Previsto para setembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★



Com o lançamento adiantado de novembro para setembro deste ano ainda, Wild Arms 2nd Ignition promete algumas surpresas. Um dos mais elogiados elementos presentes no Wild Arms original era, sem dúvida alguma, a apresentação em anime. E, seguindo a mesma tendência, a Contrail contratou uma das mais conhecidas produtoras de animes para games, a Production IG (responsável pelo mega sucesso da versão anime de Ghost in the Shell, pela apresentação de Tales of Destiny e tantas outras), para cuidar das cenas de anime de WA2ndI. E o melhor de tudo é que não serão apenas alguns instantes da apresentação, mas várias cenas espalhadas durante todo o jogo nos dois CDs. Uma notícia explêndida para os amantes de animes. Entre outras novidades estão a volta dos Guardians, que podem ser conjurados para a produção de diferentes efeitos e turbinar alguns atributos, e a presença de um projeto peludo e fofo de Rampan, pertercente à Riruka. No mais, só nos resta esperar ansiosos por seu lançamento próximo...

GRAN TURISMO 2

GT Interactive / Sony

Corrida - CD

Previsto para o final de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★

Após algum tempo sem dar as caras, Gran Turismo 2 volta com novidades após a edição de 99 da E3. Com cerca de 50% de seu desenvolvimento completo, o principal concorrente de Ridge Racer Type 4 (da Namco) retorna com uma cara completamente nova, apesar de não causar o mesmo impacto que o primeiro causara. Ainda assim, os produtores afirmam que haverá ainda mais realismo e implementações, uma vez que o primeiro GT utilizava-se somente de 75% do poderio do PS, deixando uma margem de 25% para melhorias. Diferindo-se do anterior, este trará uma série carros de produtoras americanas e européias também, o que garante um leque de opções bem mais amplo, totalizando mais de 400 veículos à sua disposição (fato que deixa para trás qualquer concorrente). Aliás, cada um dos carros foi fielmente transposto às telas, com cada um de seus detalhes — estabilidade, velocidade, aceleração, etc — reproduzidos com perfeição, respeitando também a física do mundo real. Assim você poderá contar com máquinas como o Daihatsu Storia, Honda Accord Wagon, Mazda Roadster, Mitsubishi Lancer Evolution V, Subaru Impreza, Toyota Altezza, Peugeot 106 Rally, Mercedes-Benz CLK-GTR, Lancia Delta, além de clássicos como o Ford Mustang e o Chevrollet Corvette, tendo cada um a possibilidade de se alterar cada aspécto do carro a seu bel prazer para você cantar os pneus até não poder mais nos mais de 20 circúitos. Prepare seus motores para uma das maiores corridas do planeta...

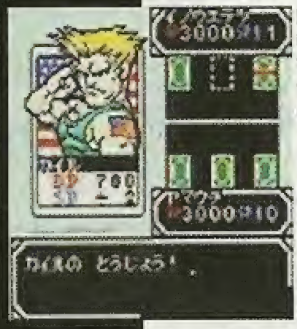
RAPIDINHAS

Metade do ano e as notícias começam a pipocar por todos os lados. E, para não deixar você de fora das maiores novidades, aqui vão as mais quentes rapidinhas do mundo!

SNK Vs. Capcom

Recentemente foram divulgadas algumas imagens e ilustrações sobre o primeiro da série de games que enfocará o mais esperado combate do milênio: SNK Vs. Capcom. *Capcom vs. SNK: Clash Card Fighters*, para NeoGeo Pocket Color, será terá uma gama imensa de personagens de ambos os universos, independentemente da linha cronológica ou dos mundos existentes. O pôster principal do título indica bem esse fato: de um lado, a SNK com Chang Koenhan (KOF), Marco Rossi (Metal Slug), Kyo Kusanagi (KOF), Mai Shiranui e Terry Bogard (ambos de Fatal Fury e KOF); do outro, a Capcom com Zangief (SF), Rockman (Rockman), Sakura, Chun-li e Ryu (os três de SF). Além destes, *Clash Card Battle* também trará mais de 300 personagens, tendo cada qual sua carta e função, como em cardgames reais. Isso sem mencionar que haverá combatentes mais recentes, como K' do novíssimo KOF'99, e outros não tão novos, como Demitri de Drakstalkers. Entre os games de personagens citados estão Rival Schools (como Batsu e Hinata), Gekka no Kenshi / Last Blade (Kaede e Akari), Resident Evil, Samurai Spirits, Power Stone, Buriki One, e tantos outros. Este é apenas o primeiro dos aperitivos até o lançamento do tão esperado Capcom vs. SNK, a ser lançado para arcades em meados do ano que vem. Preparem-se para o confronto dos sonhos...

SNK vs Capcom: o confronto do século



Xenogears Episode I?

Mal foi aunciada a seqüência de Chrono Trigger, Chrono Cross, e o time de produção começa a dar novas dicas sobre o próximo projeto da Square: os episódios anteriores de Xenogears. O primeiro game fora o último da saga, o episódio V, o que sugere que ainda existam outros quatro períodos não revelados do envolvente storyline, contando sobre as vidas anteriores de Fei como Lacan, Abel, Kim e outros. Batizado provisoriamente de Xenogears 2, a Square guarda os detalhes trancados às sete chaves. Como de costume, nada mais será divulgado até que o próximo game, no caso Chrono Cross, seja lançado. Ainda assim, estamos de olhos abertos.

Setembro: um mês repleto de ótimas novidades...

Setembro será um mês quente para lançamentos. Além da chegada do **Sega Dreamcast** aos States, Brasil e Europa, será também o mês de lançamento de uma tonelada de ótimos títulos. A versão americana de **Final Fantasy VIII**, por exemplo, foi confirmada para o dia 7 de setembro. Além da Sega e da Square, teremos também a Atlus e seu ambicioso **Thousand Arms**, a Capcom e seu Survival Terror **Dino Crisis** americano e a Konami com o estratégico e envolvente **Genso Suikoden II**. Haja bolso para tantos lançamentos de alto naipe!

DC cada vez mais próximo...

Com o lançamento do tão esperado Sega Dreamcast programado para 9 de setembro, mais e mais informações surgem sobre o console. Entre elas está especuladíssima lista de demos que estarão presentes no GD que acompanhará o console nos States, Europa e Brasil. Aliás, diferindo-se um pouco dos CDs de demo convencionais, este trará uma série de games de variadas softhouses, e não somente da Sega. Assim, o GD trará vários gêneros e uma boa idéia do poderio do console. Sem mais demora, vamos aos games! **Demos jogáveis:** *Ready 2 Rumble* (boxe, Sega), *Sonic Adventure* (Ação, Sega), *House of the Dead 2* (tiro, Sega), *Cart Racing* (corrida, Sega), *Monaco GP* (corrida, UbiSoft), *Power Stone* (luta, Capcom), *Get Bass* (pescaria, Sega).
Vídeos: *Hydro Thunder* (corrida de lanchas, Midway), *Sega NFL 2000* (football americano, Sega), *Sega NBA 2000* (basquete, Sega), *Blitz 2000* (football americano, Sega).

Enquanto ele não chega

Mais algumas sobre a nova plataforma da Sega. A Tecmo anunciou que seu principal game de luta, **Dead or Alive 2**, será lançado cerca de meio ano após o lançamento da versão Naomi. O esperado **Climax Landers**, que antes seria lançado jusntamente com o console mas acabou sendo adiado para dia 15 de julho, recebeu novo adiamente para uma data indefinida devido a um bug inesperado. No mais, o título ainda contará com a capacidade de gerar novas dungeons a cada nova jogada e ainda possuirá vários mini-jogos para o VMS, como alimentar monstros pêgos no jogo — serão mais de 80 tipos, sendo que você pode trazer dois deles para auxiliá-lo nas batalhas — ou explorar mini-dungeons para acumular experiência para o game normal. A NEC Interchannel lançará uma versão de seu RPG estratégico, Black Matrix, originalmente lançado para Sega Saturn, batizado de **Black Matrix Advanced** para Dreamcast até o final de setembro no Japão. Entre as implementações estão a amplificação dos vilarejos e mapas existentes, além de dúzias de mini-jogos e side-quests onde você poderá recolher toneladas de novos itens e equipamentos. No sistema de batalhas apenas mais uma adição: quando o oponente atingir 0 de HP, ele ficará em estado de choque mas não morrerá. Você deverá atingi-lo mais uma vez para poder matá-los. O mesmo vale para seus personagens. A Crave lançará uma versão de seu **Sword of Vengeance** até o final do ano. Para aqueles que não conhecem, Sword of Vengeance é um game de ação poligonal com toques de Dungeon & Dragons, onde você deve atravessar cerca de 15 fases com ambientes abertos e fechados, enfrentando mais de 30 tipos de inimigos através de centenas de combos e magias. A Ecole também divulgou novidades sobre seu **Death Crimson 2**, game de tiro que se utilizará da Dreamcast Gun. Você poderá soltar tiros poderosos quando atingido um certo número de vezes, numa espécie de Danger Move. Além disso, em alguns estágios você terá de procurar por certos itens e acabar com alguns inimigos específicos para liberar novos eventos durante a aventura. A maior novidade é que o game permite até quatro jogadores simultâneos. Lançamento previsto também para o final de 99 no Japão.

-Espaço do Leitor-

OS MELHORES DO MÊS!

Este novo espaço será destacado para mostrar os melhores jogadores de games de corrida. Os games de corrida podem ser de N64 e Playstation (mas isso não quer dizer que não possa haver records de games pertencentes a outros consoles). Um game de corrida de cada console vai ser escolhido, durante alguns meses ele permanecerá em destaque neste espaço. De cada game, será escolhido uma ou três pistas, por mês, e serão destacados os três melhores tempos feitos na(s) pista(s). Ficará a disposição dos leitores (gamemaníacos) propor desafios a outros que queiram participar, mas sempre respeitando as regras e a escolha dos games por parte do pessoal da redação.

DESAFIOS ENTRE CLUBES

Basta um clube mandar as fotos dos três melhores tempos da pista proposta referente ao console. Se houver outro clube mandando fotos da mesma pista, ou mesmo propondo um desafio, os melhores tempos vão ser postos lado a lado, aqui, para comparação e escolha entre os três melhores.

AINDA OS MESMO GAMES

PLAYSTATION

Jogo= *GRAN TURISMO*

Mandar os três melhores tempos da pista: **High Speed Ring**

Nome do console e Jogo

Nome da pista

1º Melhor Tempo

FOTO (RECORD)

Nome do clube ou jogador

Nome da pista

2º Melhor Tempo

FOTO (RECORD)

Nome do clube ou jogador

Nome da pista

3º Melhor Tempo

FOTO (RECORD)

Nome do clube ou jogador

NINTENDO 64

Jogo= *DIDDY KONG RACING*

Mandar o melhor tempo da pista: **Anciet Lake**, **Fossil Canyon** e **Jungle Falls**

REGRAS

1- Não vale usar Game Shark para retardar o tempo nas corridas.

2- O game Shark pode ser usado somente para abrir pistas (quando necessário).

3- Caso queira mandar records em fitas de video, certifique-se de que seu video game seja NTSC e grave a fita de vídeo, também, em NTSC.

4- Caso um único jogador, que não faça parte de nenhum clube, queira desafiar um clube, ele também pode mandar três records das pistas referentes aos jogos citados.

5- Não há prêmios ou gratificações pela participação. Qualquer um pode participar, mas apenas por pura diversão.

6- Quando não houverem records, neste lugar serão publicadas cartas dos leitores. Este espaço voltará quando surgirem records.

7- Quando mencionarmos nomes de três pistas, basta mandar o melhor tempo de cada uma delas, se for citado apenas uma pista, mande os três melhores tempos feitos nela.

8- É permitido o uso de carros secretos em qualquer uma das pistas.

Pedido dos Redatores - 2ª Parte

Na edição passada, você deve ter visto a primeira parte de nosso apelo, mas vamos continuar... Para mandar fotos dos desafios, não coloque objetos, consoles, controles, e não deixe fazer reflexo diante da tela da TV; isso só prejudica a visibilidade da imagem. Caso venham a pedir alguma dica antiga (ou que não tenha saído na Gamers, ainda), seja expecífico para facilitar, ao invés de complicar. E por enquanto é só...

CARTAS

E aí galera da Gamers, como vai a melhor revista de games do Brasil? **1ª** No jogo FFVIII, depois que a Garden se transforma em uma nave utilizável, o que devo fazer? **2ª** Vi na Internet que para pegar a GF Phoenix (se é que existe) devo ter quatro pedras em um lugar chamado Shumi Village (ou algo assim). Eu pego todas e o bicho da última casa não me dá nada! O quê devo fazer? **3ª** Na Shumi Village eu pago 5000G para dar um "Draw" em uma magia; é a Ultima? **4ª** Perto dali existe uma floresta onde eu alugo um chocobo e um filhote. Como pegar sem pagar? Há chocobos especiais? Como pegá-los? **5ª** Qual o nível de HP/AP e ataque máximo de Breath of Fire III? **6ª** Há Weapons em FFVIII? **7ª** A versão americana terá mudanças como FFVII? Grato!

Miguel H. Herrera
Canela - RS

*Bem, Miguel, como nós resolvemos dar uma adiantada para o pessoal que está curtindo FFVIII, iremos responder as dúvidas mais comuns, incluindo as suas. **1ª** Depois que a Garden de Balamb torna-se uma Airship (com a habilidade limitada de apenas planar baixo), você tem uma porção de opções. Há uma série de eventos paralelos que podem ser realizados (como obter a G.F. Odin, entre outros), mas para continuar avançando com no enredo principal, você deve seguir para a cidade de Balamb (note que a Garden de Galbadia, vermelha, está planando na área). O segredo aqui é conversar com as pessoas várias vezes. Uma dúvida comum também é como entrar no Hotel nesta parte. Primeiro você deve ir para a cozinha na casa de Zell, e ficar perto da fumaça (para pegar o cheiro da comida). Depois você deve ir para o porto e chegar perto do cachorro, ele sentirá o cheiro e vai sair correndo. Siga-o até a estação de trem e o cão vai perseguir Raijin. Aí é só seguir Raijin até o Hotel. **2ª** O local é mesmo Shumi Village, a vila do povo da raça Shumi (a mesma de Nouge, o dono da Garden de Balamb, que você conhecerá mais tarde, em nossa estratégia). Perto da estátua de Laguna, o cara pede para você achar cinco pedras (e não quatro). Pegue a Pedra Azul na sala com a estátua, na parede de trás, examinando a grande pedra de cor azul. A Pedra do Vento você encontra voltando para a primeira tela da vila (onde você encontra o Hotel); procure perto das pedras. Para encontrar a Pedra da Vida, vá para a segunda tela da vila (onde você encontra a casa do chefe da vila); vá para o meio da árvore e examine-a, assim Squall irá subir e pegar a pedra. A Pedra da Sombra você encontra logo na entrada da vila (lá em cima, antes de descer pelo elevador; procure do lado direito, atrás da sombra do pilar. Finalmente, a Pedra da Água, você encontra na casa ao lado daquela com a estátua de Laguna; procure do lado esquerdo da pia. Depois de encontrar cada pedra, fale com o cara perto da estátua. Entregando a última delas, vá para a casa do chefe da vila e ele vai lhe entregar o item Phoenix Wing. Geralmente isso causa confusão, pois Phoenix não é exatamente uma G.F., mas sim um item. Por isso você deve estar com o comando ITEM e usar a Phoenix Wing na batalha para invocar Phoenix. Você pode conseguir mais uma Phoenix Wing em troca de 100 Phoenix Tails, usando uma das habilidades de Menu dos G.F.s. **3ª** Sim, esta é a magia Ultima. Como este Draw Point se recupera rapidamente, você pode voltar várias vezes para acumular a melhor magia do jogo. **4ª** Até dá para pegar sem pagar, mas é mais demorado. Primeiro você tem que falar com o garoto em uma das florestas de Chocobo. Depois você deve apertar o botão □ para ativar o menu. Agora escolha a primeira opção para ativar um sonar. Daí é só apertar o botão X e, se a barra estiver alta, você tem chances de pegar um Chocobo. Se isso acontecer, aperte □ de novo e escolha a segunda opção. Quanto aos tipos de Chocobo, de certa forma não há diferentes. O que muda realmente é a técnica usada por ele quando você o invoca em batalha. Para chamá-lo, assim como a Phoenix, você deve usá-lo como um item em batalha. Normalmente o Chocobo faz a técnica Choco Fire, mas você pode evoluir para Choco Flare e Chocobo Meteor. O problema é que, para isso, é necessário ter um Pocketstation, muito raro de achar por aqui. **5ª** O básico: HP 9999, AP 999 e Ataque 255. **6ª** A resposta é sim. E não é só um! O primeiro Weapon que você vai encontrar é o Ultimate (aquele mesmo de FFVII). Você só poderá enfrentá-lo depois*

de conseguir a Airship Ragnarok, no 3º CD. Siga para a Warship Island, no extremo sudoeste do mapa (ela não consta no mapa). Entre lá e siga para o reator central (só mova-se quando as luzes estiverem apagadas). Examine e escolha a primeira opção para enfrentar um Rubulmdragon (aquele dragão vermelho que Laguna enfrenta atuando em um filme). Derrote-o (falar é fácil!) e examine o reator novamente, escolhendo a segunda opção, você enfrentará outro Rubulmdragon. Ganhando, repita a operação e escolha a terceira opção para enfrentar o Bahamut. Depois de vencer Bahamut, entre na Ragnarok (aperte ▲ no mapa) e fale com seus companheiros, depois entre na Warship Island mais uma vez. Agora você vai ter que descer alguns andares, escolhendo algumas opções. Escolha na seguinte ordem: 2, 2, 1, 1. Quando chegar lá embaixo, deixe Zell usar a máquina a vapor (segunda opção). Agora continue descendo (e enfrentando muitos, muitos inimigos) e você encontrará uma máquina lá embaixo, escolha a primeira opção e você enfrentará o Ultimate Weapon. O segundo é o Omega Weapon, que apareceu também em Final Fantasy V. Você o encontrará apenas no 4º CD, na última dungeon, o castelo de Altemisia. Da sala principal, suba as escadas e vá pela porta da direita no 2º andar. Agora desça as escadas e você verá um círculo verde. No canto inferior esquerdo da tela há uma manivela. Examine-a e o sino vai tocar. Agora suba as escadas de volta para a sala principal. Entre pela porta neste piso e passe pelo corredor. Vire a esquerda e chegue à sala do banquete. Entre pela porta do meio e encontre a área da fonte (com um Draw Point e um círculo verde). Siga para cima e chegue até a sala onde você encontra o órgão. Ali estará Omega Weapon, o chefe mais difícil do jogo (de longe). Boa sorte, você vai precisar! 7ª Até agora nenhuma mudança significante foi anunciada. Um fato curioso é que, apesar de a Sony americana anunciar que não vai lançar o Pocketstation nos States este ano, o game continuará tendo suporte para o aparelhinho.

Tenho uma dúvida em Final Fantasy VIII. Para enfrentar o segundo mestre da torre de rádio, vocês falam para usar o comando "Draw", mas eu uso e não acontece nada, só vem os raios do corpo dele e nada de G.F. Siren. Gostaria que me explicassem como devo usar o "Draw" e qual o correto, pois há vários comandos. Essa pergunta não é só minha e sim de muitos leitores daqui do pedaço, pois estamos loucos para fechar FFVIII. Um colega pediu para perguntar também sobre o comando "Double", que nós usamos e não acontece nada.

Henrique T. de Oliveira
São Paulo - SP

Bom, Henrique, vamos lá. O Draw é uma habilidade de comando dada por qualquer G.F. que você equipa nos seus personagens. Para definir este comando, você deve entrar na primeira opção do menu principal (ジャンクション / Junction), e então a terceira opção no topo da tela (アビリティ / Ability). Com isso você poderá definir os comandos que o personagem usará nas batalhas. O primeiro comando obrigatoriamente é o Ataque. Os outros você pode definir à vontade. Basta escolher um dos três espaços da janela "Command" e então o comando que você quer "equipar" (ドロー / Draw, neste caso). Os comandos que você definir aqui vão aparecer no menu de comando do seu personagem nas batalhas. Para usar o Draw, você deve selecioná-lo (na batalha) e então escolher um alvo (um dos inimigos). Em seguida, ao lado da janela de comando, vai aparecer uma lista com as magias que ele tem disponíveis para Draw (se ele tiver uma G.F., esta será sempre a última). Neste momento você deve escolher a magia que você quer fazer Draw. Agora você terá mais duas opções. A primeira (de cima), é para você usar a magia instantaneamente, ou seja, você usa uma magia da lista do inimigo, mesmo se não a possuir no inventário do personagem que a usa. A segunda opção (de baixo), serve para estocar a magia, ou seja, enviar a magia do inventário do inimigo para o inventário do seu personagem, ou simplesmente roubar a magia. Quando você estoca uma G.F. desta maneira, ela não aparece no inventário de magias do seu personagem, mas, ao final da batalha, você terá o menu para renomear a G.F. e então ela vai aparecer na opção G.F. do menu principal a partir daí. Já no caso do Double (ダブル), não é um comando, mas sim uma magia. Quando você a utiliza, o efeito não é aparente, mas quando você tentar usar magias, verá que pode utilizar uma única magia duas vezes por turno (o mesmo acontece com Triple, mas três vezes por turno).

E aí pessoal da Gamers, esta é a primeira carta que escrevo, e estou escrevendo para parabenizá-los pelo ótimo trabalho que vem fazendo e também para fazer algumas perguntas: **1ª** Vocês têm alguma informação sobre o 64DD e se terá algo haver com algum jogo? **2ª** Cadê os games de luta para o N64, como Marvel, X-Men e The King of Fighters? **3ª** Quando sairá os games Earthworm Jim Donkey Kong e Metroid para o N64? **4ª** É verdade que a SNK irá produzir games para o N64? **5ª** Por que a Nintendo não traduz seus jogos mais famosos? Por favor, quero que respondam pelo menos algumas, e são todas para N64, porque tenho um.

Carlos Alexandre da Cruz
Jundiaí - SP

Obrigado pelo elogio, Carlos, estamos sempre fazendo o possível para oferecer uma revista melhor para nossos leitores. Vamos então esclarecer as suas dúvidas: 1ª Este acessório para o N64 já está virando novela. Agora já faz alguns anos que a Nintendo vem adiando o aparelho (e olha que ele estava anunciado desde o lançamento do N64, em 96). A BigN ainda não fixou uma data definitiva para o lançamento do 64DD, mas sabe-se que ele ainda está planejado. Inclusive, durante a Nintendo Space World '99 (também conhecida como Shoshinkai), que ocorre entre 27 e 29 de agosto no Japão, a Nintendo estará exibindo o DD com alguns jogos (entre eles, o próximo projeto de Shigeru Miyamoto: a série Mario Artist). Também não sabemos sobre preço e lançamento no mercado americano e nacional. 2ª Bem, a SNK nunca fez parte do time de produção de jogos para Nintendo 64, por isso mesmo não há esperança de que nenhum de seus jogos de luta apareça no console. Já a Capcom, entrou para o time há pouco tempo, e já vem apresentando resultados (até anunciou Resident Evil 2 para o console!). Mas a empresa ainda não divulgou nada sobre seus jogos de luta aparecerem nesta plataforma. 3ª Earthworm Jim 3D anda meio sumido nos últimos tempos, mas não foi cancelado. O que se sabe é que o game continua previsto para o console e deve ser lançado em breve. Donkey Kong 64 tem data prevista para novembro (que não deve ser alterada, afinal, todos os Donkeys de Super NES saíram no mês de novembro). Quanto a Metroid, infelizmente não fora informado mais nada, e agora não se sabe nem se ele vai ser mesmo lançado para o N64, pois a Nintendo agora também tem o Dolphin. 4ª Como já dissemos, a SNK não produz e até hoje não mostrou nenhum interesse em produzir seus jogos para N64, e como ela também não licencia seus jogos atualmente (como nos tempos do Super NES), não espere nenhuma conversão de Neo-Geo para o console. 5ª Boa pergunta! Com tanto jogo bom para seu console de 64 bit, bem que a Gradiente poderia traduzir um ou outro jogo para o português. Com todas as perguntas respondidas, até a próxima.

Olá pessoal da Gamers, tudo OK? Bom, essa não é a primeira carta que eu escrevo porém, não obtive resposta nas outras e é por isso que digo que tenho todas as 40 edições da Gamers e algumas muito especiais; e é por isso que peço que me respondam, ou seja, por uma questão de respeito! Brincadeirinha! Aí vai: **1ª** Onde, pelo amor de Deus, está a continuação do roteiro de Xenogears? Vocês irão continuar ou não, ou irão colocar na Gamers Book nº5, já que a nº4 é de Zelda, que eu já comprei. **2ª** Como eu sou fanático por Arquivo X, gostaria de saber o quê vocês queriam dizer com *"fatos de Arquivo X estão presentes no game!"*, que vocês responderam na edição nº 40 para o Maicon B. Costa, em relação a Final Fantasy VIII que também sou fanático (por toda a série)?

Walter V. de Souza
Itabuna - BA

Tudo nos conforme Walter, já que esta é uma das suas "muitas" cartas, vamos responde-la agora com tudo que você merece. 1ª Hã... O peixe engoliu? Brincadeira Walter, devido a alguns contratempos, tivemos de deixar a estratégia na pindaíba, mas estamos organizando uma Gamers Book, que também não é a nº5. Realmente lamentamos, mas cobriremos o erro com uma (ou mais) Book(s)! 2ª Pelo jeito você não chegou em certos trechos do jogo, onde se pega uma revista de nome "Ocult Fan". Ela revela alguns fatos estranhos, como a presença de OVINIS, os mesmos que o agente Mulder acredita existir. Captou a mensagem? A verdade está lá fora, em algum lugar. Té a próxima!

Olá pessoal da Gamers, estou jogando Legend of Legaia para Playstation e estou com uma dúvida. Após salvar a cidade de Jeremi e passar pela cidade de Vidna, em Sebucu Islands, continuei seguindo para Leste, onde vi uma placa dizendo South= Octam; East= Shadow Gate; West= Ratayu. Primeiro fui a Octam. Dentro do templo encontrei quatro estátuas que diziam: East Gate, the key is Wind. North Gate, the key is Earth. West Gate, the key is Fire. South Gate, the key is Water. Depois fui para Shadow Gate e encontrei quatro estátuas idênticas às de Octam, mas uma enorme pedra no centro. Essas estátuas diziam que o código está escrito em cima da superfície da estátua. Depois fui para Ratayu e era

um lugar sem saída. É claro que eu já saquei que isso é um quebra-cabeça, qual é a solução?

Denis C. da Silva
Mogi das Cruzes - SP

E aí Denis, tudo na boa? Essa dúvida é um pouco cruel, mas não chega a ser o fim do mundo. Por isso, vamos logo à sua resposta: Segundo sua descrição, e nossa pesquisa rápida, você encontra a solução deste puzzle em Octam, mas para resumir seu trabalho rapidamente, confira as coordenadas a seguir: North-Earth, East-Wind, South-Water e West-Fire. Use estas coordenadas em Shadow Gate, depois da seqüência de Gi Delilas, checando a pedra na frente da estátua de Cabeça, para abrir o caminho. Eis aí o que você precisa, mas caso pinte qualquer outra dúvida, procure pela revista World Games nº4.

E aí muvuca da Gamers, beleza? Pra variar, sou mais um ser vivente que paga um pau para esta revista, afinal, durante minha era AG (Antes da Gamers), eu sabia bulhufas do quê era uma cena em CG, Super Deformed, não sei o quê é texturizado em tempo real ou que Sprites não eram aqueles "Geloucos" verdes da promoção da Coca Cola Company. Depois veio a absurdamente estupenda Gamers Book e virei um parasita, passei a ter uma própria linguagem Gamers. Bem, continuem assim, ou melhor... Piorem! É que já tá até dando raiva de tanta perfeição! Tá, também não é assim. Também tenho minhas reclamações. Ok! Chega de enrolar, puxar o saco e vamos ao que interessa. Eu tenho muitas perguntas e muitas sugestões a fazer, mas porém - contudo - entretanto - todavia, além de, vou indagar apenas a mais importante pergunta para minha futura vida profissional para que vocês pensem: "Ah! Mais um babaca que escreve uma carta quilométrica para perguntar coisas inúteis que não vão ajudá-lo a se tornar mais rico, mais forte, mais feliz e tampouco vão ajudá-lo a dormir mais tranqüilamente." Seguinte, o que quero saber é: COMO SÃO FEITOS O GAMES? Simples! qualquer coisa serve! Um programa de computador, o endereço de uma produtora, um site na internet, o número do celular do Shigeru Miyamoto... (???), qualquer coisa mesmo! É que passo boa parte dos dias rascunhando Ryus, criando novos personagens, novas histórias, com novos sistemas de jogo e muitas outras coisas relacionadas a isso, mas não sei como passar tudo isso em um cartucho, à telinha. Não é exagero, mas tenho músicas, artworks, enredos em mente que acho que se forem passados à realidade, derrubariam muitos Final Fantasies! Não acreditam? Por favor, me dêem uma chance! Preciso expressar minhas criações! E podem ter certeza: se eu conseguir realizar meus objetivos graças a vocês, farei o máximo para que a Gamers vire preferência nacional! Bem, é só isso! Valeu e até a próxima!

José Augusto Altran
São Caetano do Sul - SP

Escapou por pouco! Quase que você foi parar na nova seção aí ao lado, a Seção "Noiado!", mas reconsideramos a carta pelo seu pedido e a ida da carta para o novo espaço foi vetada por 3 votos a 2. Como deve ser o seu dia de sorte, vamos fazer o possível. Em primeiro lugar, muito obrigado pela parte que nos toca (no bom sentido!). Agora, respondendo as suas dúvidas, os games que você conhece são feitos por enormes equipes e levam meses, às vezes anos, para serem produzidos. Digamos que você quisesse trabalhar em uma empresa como a Nintendo. Você seria um entre centenas, ou seja, faria apenas uma pequena parte (por mais importante que seja) do produto final. Se você quisesse fundar uma produtora sua, teria que ter um kit de programação fornecido pelas produtoras dos consoles (Sony, Sega, Nintendo) e também uma série de equipamentos caríssimos. Poderíamos também encher você de endereços de produtoras, mas o fato é que elas, em sua maioria, não atendem pedidos de jogadores que querem criar jogos. Agora se você quiser fazer games por conta própria, pode criá-los inteiramente. Isso é possível se você tiver um Playstation Net-Yaroze (o PS preto, lançado no Japão, na faixa de 700 dólares, e não mais encontrado hoje em dia), que vem com o kit de programação para criar games de Playstation. A Sega também lançou alguns kits para você criar games de Sega Saturn, são as várias versões do Game Basics (tem até sites que dão dicas para você usar este tipo de kit). A maneira mais fácil é você descolar um computador. Se você manjar de linguagens de programação (C++, Visual Basic, etc.), você poderá até criar alguns jogos, mas bem simples. Pela Internet, em alguns sites de emulação, você pode baixar kits de programação para outros consoles (Super NES, por exemplo). Mas, desta maneira, mesmo que você crie um jogo para o console desejado, não terá o equipamento para passá-lo para um cartucho, e terá que contentar-se em jogá-lo apenas na forma de ROM, rodando em um emulador. Seja lá qual for o método que você vai escolher, desejamos boa sorte e, lembre-se, promessa é dívida! Não se esqueça de criar um jogo como Ultra Gamers Fighter 3 Turbo, ou Gamers RPG. É só brincadeirinha, mas escreva-nos se você obtiver algum resultado.

QUESTIONÁRIO: RESPOSTAS

Para você que tentou responder as perguntas, tomando as mesmas como um passa tempo, confira suas respostas com as que estão abaixo e veja se seus conhecimentos no mundo dos games estão em dia.

1: *O Odyssey, da Magnavox, lançado em 1972.*
2 *O 3DO, lançado em 1993.*
3- *O Jaguar, da Atari (1993).*
4- *Em 1984, apenas 100 milhões de dólares.*
5- *Em 1987.*
6- *Em 1992.*
7- *The Legend of Zelda (NES), 1987.*
8- *Alex Kidd in Miracle World.*
9- *Da abreviação de "Family Computer".*
10- *Contra.*
11- *Wolfenstein 3D.*
12- *Chaotix, para 32X.*
13- *Zitz, Rash e Pimple.*
14- *Conrad Hart.*

As respostas acima pertencem a Douglas Oliveira Matoso, de Sto Antônio.

SEÇÃO "NOIADO!"

Um espaço dedicado às cartas mais estranhas que recebemos, e aqui dialogamos de igual para igual; só no bom humor!!!

Alô... câmbio... tem alguém aí? Ah?! Oi! Eu não tinha mais nada pra fazer, achei um envelope dando sopa na gaveta, então resolvi escrever pra vocês! Veja só, vocês aí super atarefados tendo que agüentar um sujeito mais tonto que piloto da OTAN. Fazer o quê, são ossos do ofício. Então segura aí (no bom sentido): **1ª** Eu queria saber por que o Disk Drive do N64 custa tão caro. Aqui na minha terra não sai por menos de 34.700 URVs. **2ª** Vocês acham que o Jaguar terá uma vida longa? E o Virtual Boy? **3ª** Sobre o jogo Final Zelda Solid, na fase 849, eu tenho que soltar um hadouken ou colocar C4 no rabo do dinossauro? **4ª** Quantos jogos possuem o Playstation e o SNES juntos? Por favor, cite os nomes. Então hasta la vista... ou em 36 vezes.

PS: Não jogue esta epístola na via pública ou na privada.

Yoshi Heartilly Leonhart
Psicopatolandópolis - Kosovo

*Câmbio... prossiga agente, de code nome, "Frango Loiro". Como assim não tinha nada pra fazer? Que história é essa de que viu um envelope dando sopa na gaveta, se ele podia tá dando sopa num prato? E aquela tarefa da qual o encarregamos? Você ficou de dar resposta há um bom tempo (você devia mandar a resposta no dia 44 de November Rain, de 4001). Estamos muito atarefados mesmos e "felizmente" temos de agüentar pessoas como você (não foi você que tinha mexido nas coordenadas de alvo da OTAN? Pois como você sabe, **OTAN** significa "**O** Tataravô de **A**nita chama-se **N**icolau", o alvo que passamos para você localizar de forma que o inimigo não descobrisse!). Mas como você disse, são ossos do ofício... Mas também podem ser ossos de cadáver! Mas vamos responder suas perguntas: **1ª** Não que o Disk Drive N64 seja caro, mas é que o dinheiro usado por pessoas normais possui poucos ZEROS. Mas nós somos mais espertos e desenhamos mais alguns zeros ou mesmo outros números. **2ª** É difícil dizer, muitos animais estão entrando em extinção, como o lobo Guaraná, a Arara de Bico de Garrafa Fanta, o Ornitorrico e o Ornitopobre, entre outros. Apesar disso, esperamos que sim, enquanto o Virtual Boy vai bem, obrigado! **3ª** Aí vai depender bastante de qual caminho você seguiu, com quem você falou, quantas vezes dormiu, quantas vezes você salvou seu progresso e mais uns quarenta ou cinqüenta mil detalhes que você deve ter feito. Tente estas alternativas, seguindo uma seqüência de três. Confira: fique escondido na sala, quando o Dinossauro entrar dizendo: "Querida, cheguei!", cole uma C4... não, cole logo uma C8 para causar um dano duas vezes maior, no rabo do Dino e chame o Baby para dar panelada na cabeça dele, dizendo: "Não é a mamãe...". Quando ele abrir a boca, dê um hadouken emendando a magia Super Nova (ou Super Velha), e veja no que vai dar! **4ª** Os dois consoles juntos possuem poucos, e como nossos superiores não permitem que divulguemos os nomes, pegue uma cartilha da segunda série e decore-a, mas certifique-se de que nela estejam incluídas as letras K, W e Y. Monte a quantidade de nomes que conseguir e pronto! Antes de finalizar, mande mais informações escritas em papel "Fabriano", e sem aquelas brincadeiras de colocar brinco nas orelhas dos cadernos no qual você escreve as cartas. Hasta la vista para você, ou em parcelas de 35+1; nós gostamos de comprar à vista, ou mesmo fora de vista. E não vamos jogar essa epístola, ela será mantida como recordação dentro de uma lata de azeite ECA-666! Mantenha contato, agente Frango Loiro.*

Feras do Traço

Nilton T. dos Reis
Cambaira - MG

André Luiz Cassemiro
São Paulo - SP

Cristiano M. dos Santos
São Paulo - SP

Marcio & Anderson V. Guedes
São Paulo -SP

Eduardo Bonfim Lopes
São Paulo - SP

Eduardo de Oliveira
São Paulo - SP

Marcos P. dos Santos
São joão do Merití - RJ

Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

Davi G. Damico
Itapuí - SP

Luis Cláudio Fabricio
São Jose dos Campos - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers:
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail:
gamers@edescala.com.br

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

Comandos
Botões
Acessórios

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

MONTE JÁ SEU FLIPERAMA

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

INTERFACE PARA PLAYSTATION MODO HABILIDADE PARA FLIPERAMA

- MORTAL IV
- TEKKEN III
- STREET FIGHTER ZERO III
- RIVAL SCHOOLS I & II
- TIME CRISIS

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

Playstation

DRIVER

Cidade bônus

Complete com sucesso o game uma vez para habilitar uma cidade secreta.

Cheat mode

Entre com um dos seguintes códigos no menu principal. Se o código der certo, você ouvirá um som. Então a função correspondente será habilitada na tela de cheats.

Invencibilidade

Pressione rapidamente L2 (2 vezes), R2 (2 vezes), L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 (2 vezes).

Sem polícia

Pressione rapidamente L1, L2, R1 (4 vezes), L2 (2 vezes), R1 (2 vezes), L1 (2 vezes), R2.

Controlar a roda traseira

Pressione rapidamente R1 (3 vezes), R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Suspensão alta

Pressione rapidamente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2 (2 vezes), L2 (2 vezes), L1, R2, R1.

Carros pequenos

Pressione rapidamente R1, R2,

R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 (3 vezes). Nota: as colisões ainda acontecerão como se os carros tivessem o tamanho normal.

Tela de ponta-cabeça

Pressione rapidamente R2 (2 vezes), R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2 (2 vezes), L2, R2, L1.

Ver os créditos

Pressione rapidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Nintendo 64

STAR WARS EPISODE I RACER

Jogue com CY Yunga

Nota: Bullseye Navior precisa ser liberado para completar certas pistas antes de usar estes códigos. Selecione o Tournament Mode, então escolha um slot com nome vazio (empty). Segure o botão Z e insira o código "RRCYYUN" como seu nome, apertando L para inserir cada letra. Nota: Ignore o fato de que apenas três letras podem ser inseridas para suas iniciais. Depois de inserir cada letra, elas devem aparecer no canto inferior esquerdo da tela. Então, coloque o cursor sobre "End" e aperte L seguido de A. Selecione qualquer arquivo que já tenha Bullseye Navior e ele será substituído por CY.

Todos os cheats

Selecione o Tournament Mode, então escolha um slot com nome vazio (empty). Segure Z e entre com "RRTANGENT" como seu nome, apertando L para inserir cada letra. Nota: Ignore o fato de que apenas três letras podem ser inseridas para suas iniciais. Depois de inserir cada letra, elas devem aparecer no canto inferior esquerdo da tela. Então, coloque o cursor sobre "End" e aperte L seguido de B. Selecione o mesmo arquivo, então segure Z e entre com "ABACUS" como um nome, apertando L para inserir cada letra. Então, coloque o cursor sobre "End" e pressione L seguido de A. Comece uma corrida em qualquer pista do Tournament Mode. Então, pause o game e pressione ↑, ←, ↓, → para acessar o cheat menu. Todas as opções do cheat menu serão destravadas. Jinn Reeso e Cy Yunga serão também habilitados.

Piloto automático

Habilite o código para todos os cheats. Então, durante o jogo, pressione R + Z para ativar o piloto automático, onde você só tem que controlar a velocidade de seu podracer. Pressione R + Z para desabilitar o piloto automático e retomar o controle de seu podracer.

Playstation
FATAL FURY WILD AMBITION

Lute com Mr. Karate
Complete o game com sucesso sem usar nenhum continue ou perder nenhum round.

Lute com Duck King
Complete o game com sucesso com cada personagem.

Playstation
CROC 2

Cristais infinitos
Na tela título, segure L1 e pressione □ (2 vezes), ○, ↓, ←, →, ←, →. Comece o jogo, segure R2 e pressione □ durante o game para acrescentar 100 cristais no seu inventário; repita para conseguir uma quantia ilimitada de cristais em seu inventário.

Trampoline Gobbo
Gobbo desafia Croc na Sailor Village para pular mais alto que ele. Para fazer isso, fique próximo do trampolim com Gobbo pulando e pressione X (2 vezes). Então, enquanto estiver no ar, próximo do chão, pressione X mais uma vez para fazer um pulo mais alto.

Croc vs. Dantini
Procure a cachoeira na Sailor Village para encontrar o último cristal colorido.

Game Boy
BEAT MANIA GB

Passwords para as músicas secretas
REMIX: Bigbeat Mix
GENERATION: Euro Beat
VISUAL: Bigbeat Mix . Euro beat
FEVER: Disco
SENSE: Disco . Bigbeat Mix
WORLD: Disco . Euro Beat
ALLERGO: Disco . Bigbeat Mix . Euro beat
MOTHER: Disco . e.n.k
PASSION: Disco . e.n.k . Bigbeat Mix
NOISY: Disco . e.n.k . Euro beat
ALTERNA: Disco . e.n.k . Bigbeat Mix . Euro beat
RELAXATION: Disco . e.n.k . classic 3
SILENT: Disco . e.n.k . classic 3 . Bigbeat Mix
MOONLIGHT: Disco .e.n.k .classic 3 .Euro beat
KOBEBEEF: Disco .e.n.k .classic 3 .Bigbeat Mix . Euro beat

Nintendo 64
QUAKE 2

Twists level
Entre com a password "FBBC VBBB FBBC VBF7". Este é um level com um tempo de 1:40 e com a rocket launcher.

Munição infinita no modo multi-player
Entre com a password "S3T1 NF1N IT3S H0TS". Nota: este código também permite pulos mais altos.

Baixo gravidade no modo multi-player
Entre com a password "S3TL 0WGR VITY ????".

Cores alternadas
Entre com a password "S3TC 00LC 0L0R S???".

Passwords para as fases

Fase	Password
2	PGBR VK?B 65BH Y3HD
3	1KLS DN5H 7NBF DWRQ
4	2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
5	VK3T 7LFC 94B7 D3R3
6	WK3H QNBW NLV5 XGL3
7	TK7P 6LLP KWGY XD4V
8	ST0N QPX4 2WGY JXTS
9	R??P 7NY4 2WGX 99TX
10	Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11	P64? ZM5B ?BM0 5YH6
12	N664 SQ63 XB?K B7LF
13	M682 M7QT 1215 8098

Dreamcast
STREET FIGHTER ZERO 3

Lute como Super Gouki
Coloque o cursor sobre Gouki na tela de seleção de personagens, segure Start e pressione A.

Nintendo 64
OGRE BATTLE 64

Music test
Para entrar no modo sound test (onde você pode ouvir todas as músicas e sons do game), comece um novo jogo e no lugar do seu nome escreva 'MUSIC_ON'.

Deletar o save do game
Para deletar todos os dados do jogo salvos, entre com 'DEL_DATA' no lugar do seu nome.

Playstation

METAL GEAR SOLID
INTEGRAL

Nova cena de abertura

Acabando o game uma vez, comece uma nova partida (dando loading na informação salva depois do casting). Quando começar, o ângulo de visão vai focalizar Snake na diagonal.

Munições infinitas

Termine o game salvando Meryl (resistindo durante a tortura). No final do game ela vai lhe entregar a Bandana. Salve a informação e dê loading. Quando começar uma nova partida, a Bandana vai estar no seu menu de itens. Com ela equipada, você pode usar quantas bombas quiser ou atirar sem preocupar-se em recarregar os tiros.

Stealth Camouflage

Termine o game salvando Otacon (desistindo durante a tortura). No final do game, Otacon vai lhe dar a Stealth Camouflage. Salve a informação e dê loading na informação salva. Quando começar uma nova partida, a Stealth vai estar disponível no menu de itens. Com ela equipada, você pode passar despercebido pelos inimigos. Obs.: a camuflagem da Stealth não engana os chefes.

Ninja vermelho

Termine o game duas vezes (uma vez salvando Meryl e uma Otacon), adquirindo a Bandana e a Stealth C. Quando for jogar a terceira vez (salvando as informações e dando loading na mesma). Chegue pela terceira vez até a luta contra o ninja (não use a Bandana e nem a Stealth C., até chegar nele). Se fizer tudo certo, o ninja vai aparecer quase todo vermelho.

Tela de título alternada

Na tela título, ao invés de apertar Start (para acessar o menu), fique mexendo no direcional para a coloração do fundo mudar.

Bond, James Bond

Termine o game duas vezes (uma vez salvando Meryl e uma Otacon). Quando for jogar a terceira vez (salvando as informações e dando loading na mesma) e subir pelo elevador da Cargo Dock, Snake vai sair mó gravatinha da vida!

Meryl de calcinha

Você já sabe que descendo e subindo a escada, e olhando Meryl em seguida, ela vai mudar de exercício. Para ver ela fazendo os mesmos exercícios, só que mais à vontade, repita a mesma operação (depois de vê-la fazer os três exercícios anteriores, desça e suba novamente).

As caretas de Mei Ling

Fique entrando em contato com Mei Ling várias vezes seguidas, sem salvar seu progresso. Durante estas ligações, ela vai ficar meio nervosinha.

DREAMCAST
KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99

Lute como Omega Rugal

Coloque o cursor sobre Rugal na tela de seleção de personagem, segure Start e pressione X.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X+Y.

Modificar o modo Survival

Complete com sucesso o modo Survival uma vez. Então, coloque o cursor na opção "Survival Mode", segure Start e pressione A para lutar com personagens individuais ao invés de team battles.

Versão alternativa dos personagens

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre um dos seguintes lutadores, segure Start e pressione A, B, X, ou Y:

Kyo Kusanagi	Mai Shiranui
Terry Bogard	Billy Kane
Andy Bogard	Orochi Yashiro
Joe Higashi	Orochi
Ryo Sakazaki	Shermie
Robert Garcia	Orochi Chris
Yuri Sakazaki	Omega Rugal

Neo Geo Pocket
SAMURAI SPIRITS

Jogue com 2 personagens secretos

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o box Random, entre com ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, para jogar com o chefe. Entre com ↑, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, para poder jogar com Asuka.

PC
KINGPIN

Carregue o game com a linha de comando "+developer 1". Então, pressione (`) para trazer a caixa do console e entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

RESULTADO	CHEAT CODE
Alternar God mode	god
Alternar modo no clipping	noclip
Jogar com o mapa selecionado	map [nome do mapa]
Todos os itens, exceto cash	give all
Bullets	bullets [número]
Shells	shells [número]
Gas	gas [número]
Munição cheia	give ammo
Crowbar	crowbar
Pistol	pistol
Shotgun	shotgun
Flame-thrower	flamethrower
Todas as armas	give weapons
Cash	cash [número]
Energia	give health
Key 1-10	key1-10
Coil	coil
Watch	watch
Battery	battery

NIKA'S GAMES

Vende * Troca * Locação * Compra

Novos e Semi-novos

Linha completa/lançamentos

- Assistência Técnica
- Facilitamos o pagamento
- Entregamos a domicilio
- Despachamos via sedex

Central de vendas: (011) 875-2737

Site: www.teknobank.com.br/nikasgames

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

HYPER GAMES

POSSUÍMOS GRANDE ACERVO DE JOGOS E CONSOLES

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

VENDEMOS TAMBÉM JOGOS PARA PC E PRESTAMOS ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM GARANTIA PARA TODOS OS GAMES

R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP

FONE: (011) 260-1393
FAX: (011) 261-1020

GAME SHARK

Playstation

GRANDIA

Ganhar muito dinheiro após as batalhas
8009C68C FFFF
Level Up instantâneo após as batalhas
8009C688 FFFF
Pontos infinitos para conseguir magias
801A97E0 0001
Dinheiro infinito
80010164 967F
80010166 0098
Todos os itens
B1100002 00000000
80012110 5A5A

Justin
SP infinito e máximo
800C09EE 03E7
800C09F0 03E7
Máximo nível de magia
80010288 270F
8001028A 270F
8001028C 270F
8001028E 270F
Nível máximo de Skills
80010290 270F
80010292 270F
80010294 270F
MP infinito
800102A8 6363
800102AA 6363
800102AC 6363

Sue
SP infinito e máximo
800C0BDA 03E7
800C0BDC 03E7
Máximo nível de magia
80010388 270F
8001038A 270F
8001038C 270F
8001038E 270F
Nível máximo de Skills
80010390 270F
80010392 270F
MP infinito
800103A8 6363
800103AA 6363
800103AC 6363

Playstation

DINO CRISIS

Código de destravamento
D014957E 1040
8014957E 1000
Energia infinita
800AE1DC 04B0
Item infinito para todos os slots (pressione L1 e L2)
E00B71B8 0005000A
B00A0004 00000000
300B6535 0060
Item infinito - Slot 1 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6535 0060
Item infinito - Slot 2 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6539 0060
Item infinito - Slot 3 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B653D 0060
Item infinito - Slot 4 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6541 0060
Item infinito - Slot 5 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6545 0060
Item infinito - Slot 6 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6549 0060
Item infinito - Slot 7 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B654D 0060
Item infinito - Slot 8 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6551 0060
Item infinito - Slot 9 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6555 0060
Item infinito - Slot 10 (pressione L1 e L2)
D00B71B8 0005
300B6559 0060
Todo o mapa
B0060002 00000000
800B6238 FFFF
Salvar em qualquer lugar (Select+L1)
D00B71B8 0104
800AC6B0 0007
Custome Newgame
D00BC8A2 0003
800BC8A2 0503
D00B695C 0001
800B695C 000F
Special Move mais rápido (Pressione X)
D00B71B8 0040
800AE108 0100
Turbo shooting
D0049208 0007
80049208 0001
Bullet infinita
D0062708 0000
80062708 2821
Todas as armas (Select+L2)
D00B71B8 0101
800B6210 07FE
Todas as bullets para todas as armas
B0050002 00000000
800BAEFE 0008

Usando os códigos a seguir você pode pressionar um botão para ver o final imediatamente. Após ver o final, você terá um Secret mode .

Primeiro final
Ship e hand-grenade (Select+L2)
E00B71B8 01010002
800AC6B0 000A
300AC6C3 0000
ou
D00B71B8 0101
800AC6B0 000A
D00B71B8 0101
300AC6C3 0000

Segundo final
Ship e rocket (Select+R2)
E00B71B8 01020002
800AC6B0 000A
300AC6C3 0001
ou
D00B71B8 0102
800AC6B0 000A
D00B71B8 0102
300AC6C3 0001

Terceiro final
Helicopter (Select+L2+R2)
E00B71B8 01030002
800AC6B0 000A
300AC6C3 0002
ou
D00B71B8 0103
800AC6B0 000A
D00B71B8 0103
300AC6C3 0002

Tempo infinito no Secret Mode "OPERATION WIPE OUT"
Mission 1
800B696C 2330
Mission 2
800B6970 1C2C
Mission 3
800B6974 1520

Quando terminar o game
Tempo = 00.00
800B612C 0000
800B612E 0000
Continue = 0
300B6132 001E
Número de save = 0
300B612B 0000

Personagem pequeno
800AE168 0500
800AE16C 0500
800AE170 0600
Personagem grande
800AE168 4000
800AE16C 4000
800AE170 4000
Mudar a cor
300AE174 00XX
300AE175 00XX
300AE176 00XX
XX você pode tentar qualquer valor....

Playstation

RIVAL (JUSTICE) SCHOOL 2

Código de destravamento
D00A6CFA 1040
800A6CFA 1000
HP infinito para jogador 1
801EFA02 00C8
HP infinito para jogador 2
801EFE02 00C8
SP infinito para jogador 1
801EFC18 0900
SP infinito para jogador 2
801F0018 0900
P2 sem energia
801EFE02 0000
P2 sem power
301F0019 0000
Max Point
801F5B04 869F
801F5B06 0001
Todas as opções Omeke
B00E0002 00000000
801F5B08 FFFF

Story Mode
Max Friendly Point
B0060003 00000000
301F18C1 0030
Max Status
B0090001 00000000
301F18E3 0012

Playstation

DRIVER

Testado na versão 3.1 do Game Shark
Códigos para o modo ParkTest [Nota 1]
Sem dano
801E35B8 0000
Tempo infinito
801E4278 0000
Burnout completo
301E35A0 003C
Handbrake completo
301E35A1 003C
Slalom completo

301E35A2 003C
180 completo
301E35A3 003C
360 completo
301E35A4 003C
Reverse 180 completo
301E35A5 003C
Speed completo
301E35A6 003C
Brake Test completo
301E35A7 003C
Lap Completo
301E35A8 003C

Códigos para o game normal
Sem dano
8009AEE0 0000
Barra Felony vazia
800973C8 0000
Parar tempo
800C6E62 D600
800C6E64 0F28
Carros inimigos destruidos
8009D274 5050

Códigos variados
Todas as pistas
800964A0 0004
Ver os créditos
800863DC FFFE
Invencibilidade
80086416 FFFF
Sem polícia / Imunidade
8008644E FFFF
Controlar roda traseira
80086486 FFFF
Carros pequenos
800864BE FFFF
Habilitar Stilts
800864F6 FFFF
Habilitar Antipodean
80086566 FFFF
Começar na última volta - Dirt track
D00C6CA8 0000
800C6CA8 0002
Apenas 1 Checkpoint- CrossTown
Checkpoint
D00C6C94 0000
800C6C94 0004
Nota: use esses códigos apenas no modo Park Test. Salve e desligue.

Nintendo 64
STAR WARS EPISODE 1: RACER

(Você deve usar estes códigos na versão 2.2 do Game Shark ou acima e o game deve estar no modo LOW Resolution. Se você tentar usá-los no modo HI Resolution, eles não irão funcionar e o game irá travar)

Destrancar todas as pistas do circuito Amador
80113E68 00FF
Destrancar todas as pistas do circuito Semi-Pro
80113E69 00FF
Destrancar todas as pistas do circuito Galático
80113E6A 00FF
Destrancar todas as pistas Invitational
80113E6B 00FF
Todas as pistas
81113E68 FFFF
81113E6A FFFF
Todas as pistas do circuito Amador completadas
81113E6C 3FFF
Todas as pistas do circuito Semi-Pro completadas
81113E6E 3FFF
Todas as pistas do circuito Galático completadas
81113E70 3FFF
Todas as pista Invitational completadas
81113E72 00FF
Todos os personagens
81113E74 007D
81113E76 FFFF
Trugets infinitos
81113E78 7FFF
81113E7A FFFF
P1 sempre em primeiro lugar
80118FED 0001
Timer baixo - P1
81119004 3F80
Ativar modificador de volta - P1
D011900B 0000
8111900A 00??
P1 - Sempre com modificador de volta
8111900A 00??
P2 sempre em primeiro lugar
80119075 0001
Timer baixo- P2
8111908C 3F80
Ativar modificador de volta - P2
D0119093 0000
81119092 00??
P2 sempre com modificador de volta
81119092 00??
Dígitos que acompanham os códigos modificadores de volta
00 - Lap 1
01 - Lap 2
02 - Lap 3
03 - Lap 4
04 - Lap 5

Nintendo 64
BEETLE ADVENTURE RACING

Testados na versão 2.2 do Game Shark
Timer baixo
81025DD4 3F40
Todas as pistas
8002CFF3 0006
Todos os carros
8002CFF7 000B
Acessar Airport (Multi)
8002D000 0001
Acessar Parkade (Multi)
8002D001 0001
Acessar Stadium (Multi)
8002D002 0001
Acessar Castle (Multi)
8002D003 0001
Acessar Ice Flows (Multi)
8002D004 0001
Acessar Volcano (Multi)
8002D005 0001
Acessar Dunes (Multi)
8002D006 0001
Acessar Roof Tops (Multi)
8002D007 0001
Acessar Woods (Multi)
8002D008 0001
Acessar o cheat Number of Ladybugs
8002D009 0001
Acessar o cheat Ladybug Color Change
8002D00A 0001
Acessar o cheat Health
8002D00B 0001
Acessar o cheat Power-ups
8002D00C 0001
Acessar o cheat Time Limit
8002D00D 0001
Acessar o cheat Radar
8002D00E 0001
Acessar o cheat Damage
8002D00F 0001
Acessar o cheat ? Mode
8002D010 0001
Acessar o cheat Time Attack Bonus Boxes
8002D011 0001
Acessar o cheat Breakables
8002D012 0001
Acessar o cheat Environment
8002D013 0001
Acessar o cheat Cars
8002D014 0001
Acessar o cheat Handicap-Two Player
8002D015 0001
Acessar o cheat Color Change
8002D016 0001
Acessar o cheat Field of View
8002D017 0001
Acessar o cheat Horn
8002D018 0001
Acessar o cheat Track Music
8002D019 0001
Acessar o cheat Handbrake Power
8002D01A 0001
Todas as dificuldades
8002CFFB 0003

Nintendo 64
SUPERMAN

Testados na versão 2.2 do Game Shark
Modo Single Player
99 Rings
801442E9 0063
Energia infinita
8122CDD4 42C8
Freezing Breath infinito
8122CDE8 42C8
Running Boosts infinitos
8122CDDC 42C8
Laser Eye infinito
8122CDE4 42C8
Visão de raio-x infinita
8122CDE0 42C8
Pressione ↑ para mais tempo
D00EA0B0 0008
8115ED72 1724
D00EA0B0 0008
8115ED7A 0026

Modo Multi-Player
Energia infinita - P1
812415C4 42C8
Energia infinita - P2
81241890 42C8
Energia infinita - P3
81241B5C 42C8
Energia infinita - P4
81241E28 42C8

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

Já anunciado pela SNK há tempos para a novíssima plataforma da Sega, a versão exclusiva de The King of Fighters'98 finalmente é lançada, em uma época onde o campeonato do ano passado começa a ser esquecido e as atenções começam a se voltar para o torneio de 99. Apesar disso, acredite: The King of Fighters Dream Match 1999 vale por todo o tempo esperado, não deixando de ser um ótimo título de preparação para o que está por vir.

VÁRIAS VEZES SUPERIOR AO ARCADE

The King of Fighters Dream Match 1999 traz uma série de inovações inexistentes mesmo nos Arcades. Um dos fatos mais notórios é a apresentação em anime, uma das mais maravilhosas já vistas no mundo dos games, sendo em tela inteira, com altíssima resolução e com quase três minutos da mais pura ação. Em outras palavras, chega daquela apresentaçãozinha com sprites em movimento, com uma música com arranjos simples.

O segundo ponto que merece a atenção são os cenários, completamente redesenhados e construídos poligonalmente e texturizados em tempo real. Nada que impressione? Bem, então o que você diria sobre uma texturização tão perfeita que se assemelhe a gráficos 2D? Outro fato inédito. O estágio do Japão, sob a ponte, por exemplo, agora possui uma movimentação muito mais constante e com uma animação extremamente suave. O estágio da China possui elementos como templos, pássaros e barqueiros poligonais, dando um ar completamente novo ao game. Mesmo os cenários da Mid East e USA Wharf, com bandeiras e centenas de outros detalhes, foram reproduzidos fielmente em polígonos. Mas nenhuma dessas reflete tão bem o trabalho realizado no cenário de Rugal, Sunken Ship. Os peixes e tubarões que passavam no fundo, em um única direção, foram reconstruídos e com sua trajetória aleatória. Mesmo a pantera, que parece ter sido construída através de Sprites, foi texturizada em tempo real, da mesma forma que o sangue que flui suavemente pelo assoalho. Tanto a luz dos holofotes quanto a fumaça nos cantos são poligonais e com trasnparência impressionante, da mesma forma que as magias desferidas pelos personagens, suas sombras durante as esquivas e super-saltos, e barras de Energia e Power. Aliás, estas últimas receberam um novo Layout, da mesma forma que a contagem de Combos, que vibram de acordo com os danos recebidos pelo personagem.

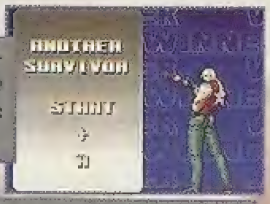
Mas não pense que somente os cenários e marcadores foram implementados. O próprio número de quadro de animações dos personagens, ainda nos bons e velhos Sprites, foi ampliado, contendo todos os frames existentes na versão arcade mais outros exclusivos. Leona, por exemplo, em sua comemoração onde ela informa seus superiores a respeito do andamento da missão, ainda remove seu colar dos cabelos e vira de costas! E tudo com uma animação fluente e prefeita. O melhor de tudo isso? NÃO EXISTE LOAD TIME! Todas as informações são carregadas para a memória do console durante o jogo, eliminando por completo as mensagens de Now Loading.

MAIS PONTOS PARA SE COMPRAR COISAS!?

Sempre que você joga com um personagem você acumula pontos com ele. Cada ação rende uma certa quantidade de pontos (Perfects, por exemplo, garantem uma barbaridade de pontos). Cada personagem pode acumular até 100 pontos, utilizados para se comprar os Visuals, ilustrações encontradas na opção Neo Geo Pocket. Aliás, é aqui que entra o portátil da SNK: jogando KOF Round 2 você também acumula pontos para comprar estas ilustrações. Vale lembrar que é aqui que existem várias ilustrações de personagens de KOF'99.

RESUMINDO...

The King of Fighters Dream Match 1999 é a prova mais perfeita de como um remake pode ser refeito, aproveitando-se bem da capacidade de um console. Juntamente com Marvel Vs. Capcom e Soul Calibur (a ser lançado), este entra para a história como "muito superior aos arcades". Ponto incontestável para a SNK!



Após terminado o Survival Mode, você poderá ter acesso ao segundo Survival Mode através de A+ Start, onde há a aparição dos oponentes na ordem dos times especiais.

Entre as Visuals, as seqüências de ilustração compradas com DC e NGP Points, estão alguns ensaios com os personagens de KOF'99, como é o caso de K'.

O cenário de Rugal, o Sunken Ship, é um dos melhores exemplos de como os cenários foram re-desenhados especialmente para a versão Sega Dreamcast.

A jogabilidade é um dos pontos fortes do game, pecando somente por não possuir botões de atalho (A+B no botão R, por exemplo).

DREAMCAST

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

SNK - GD

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.6
SOM	4.5	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.6		

4.6

PRÓS

- Incrível apresentação em anime em altíssima resolução e em tela inteira
- Cenários reconstruídos poligonalmente de forma perfeita

CONTRAS

- A ausência de botões de atalho atrapalham os menos acostumados
- A energia recuperada entre as batalhas é pequena

TARZAN

Tarzan, um personagem que atravessou épocas até tornar-se uma lenda que hoje, pela Walt Disney, volta numa aventura diferente de tudo que já se viu. E nem mesmo o filme chegou aos cinemas por aqui e o game logo deu as caras, trazendo um pouco de tudo visto no filme (o visual surfista de Tarzan e tudo mais). Desta vez a Disney optou pelos gráficos 3D ao contrário de seus outros games, como Jungle Book, The Lion King ou mesmo Mickey Mouse entre muitos outros. O desempenho da Disney em Tarzan, o jogo, não chegou às mil maravilhas como o filme, mas também está longe de decepcionar qualquer um. O game ficou completamente 3D, mas o visual de Tarzan lembra bastante gráficos 2D (um toque clássico dos games da Disney, coisa que qualquer fã não poderia deixar de reconhecer), possuindo uma ótima textura. Os gráficos dos personagens, mesmo eles sendo 3D, não aparentam aquela coisa quadrada e artificial demais, sendo bem pelo contrário. Tanto os personagens possuem uma superfície lisa, deixando tudo e todos do game mesclados com o ambiente.

A ambientação 3D possibilitou transpor, de uma forma mais próxima do filme, toda a ação e emoção. A ação do game segue à risca o enredo do filme (diferindo bastante de alguns games Disney em relação a alguns de seus filmes de animação). A presença das cenas do filme não poderiam ficar de fora, mantendo o game interessante e trazendo também as melhores cenas (deixando você com a pulga atrás da orelha, tanto pelo fato de jogar quanto pela curiosidade das cenas de desenho animado). As cenas de desenho aparecem entre uma fase e outra, e você pode deixá-las habilitadas para ver quando quiser. De um certo modo, você acaba conhecendo o filme apenas assistindo as curtas cenas presentes no game.

O visual do jogo ficou muito bonito e bem colorido, com um monte de inimigos e até caminhos alternativos. Durante as fases você pode procurar e pegar todas as moedas para fazer 100%. Conseguindo mais de 100 moedas, você acaba ganhando um a vida extra. Mas não pense que as moedas ficarão em lugares fáceis (apenas no começo do game). Além de coletar todas as moedas que conseguir, você ainda pode procurar por quatro partes de papel para formar o desenho do filhote de macaco. Conseguindo juntar todas as quatro partes, você poderá entrar na fase bonus, onde poderá pegar muitas moedas e ganhar mais vidas extras. Como em quase todos os games da Disney, também é possível encontrar letras que formam o nome **TARZAN**. Juntando todas até o fim da fase, você acaba ganhando a cena do filme relacionada à parte do jogo na qual se encontra.

PLAYSTATION

TARZAN

DISNEY INTERACTIVE - CD

AVENTURA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.7	INOVAÇÃO	3.3
SOM	3.4	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.5		

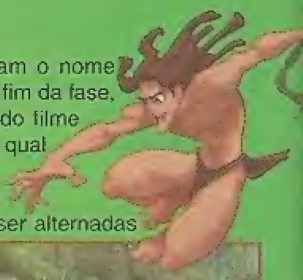
3.6

PRÓS

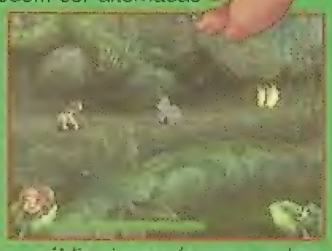
- Gráficos 3D muito bonitos e cenários bem coloridos
- Muitas cenas do filme inclusas entre uma fase e outra

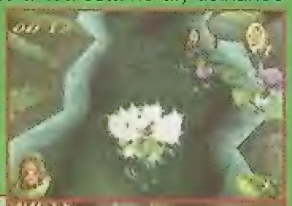
CONTRAS

- A jogabilidade fica estranha às vezes
- Os loading times são muito demorados antes de certas fases



Há também frutas que servem para atacar os inimigos e elas podem ser alternadas usando os botões **L2** ou **R2**; mas ainda há a pequena pedra de ponta como a segunda melhor arma, pois ela não se gasta como as frutas na hora de acabar com seus inimigos. Falando em acabar com os inimigos, no game não há presença de sangue. Os inimigos quando são mortos acabam se transformando em borboletas. Mudando novamente de assunto, o visual do game não só vai conquistar o público jovem (como a galera mais velha) pelos gráficos e a beleza dos cenários. A jogabilidade também ficou dez, mas um pouco presa em certos momentos (do tipo quando você pula numa direção e pretende voltar, enquanto ainda está no ar) deixando seu personagem preso no ar durante os pulos de cipó em cipó. O resultado são a falta de paciência para continuar e a perda das suas vidas extras (é nessa hora que sapo tem bigode, ou seja, acaba ficando nervoso rapidamente pelo resto do jogo...).

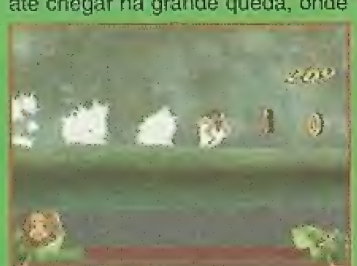




A ambientação 3D lembra um pouco o estilo do game Pandemonium, com mudanças radicais de câmera e rotação das mesmas durante os caminho da floresta. É graças as rotações existentes no jogo que se pode notar alguns errinhos, como ver sombras voando quando se está em lugares inclinados ou em cima de galhos de árvores, isso sem contar do baixo frame rate nas caminhadas de Tarzan (isso só não acontece quando se está balançando no cipó, no bom sentido, onde os movimentos são em detalhados e não fica aquela coisa muito quadro a quadro).

As bônus são as pequenas aventuras que Tarzan e Turk passam na infância, como montar os pássaros bicudos ou andar pela correnteza do rio em cima de uma folha aquática (algo parecido como se estivesse prestes a pegar uma onda na praia). Os cenários chamam a atenção pela mistura de cores.

Durante o jogo você não só controla Tarzan, mas pode controlar Turk, o gorila topetudo que se acha o esperto (de uma certa forma ele leva vantagem sobre o ingênuo Tarzan). Ele não possui golpes de ataque e você terá de se conformar em desviar das coisas que machucam, conformando-se apenas com os pulos. Durante a fuga de Jane, você passa a controla-la pela floresta até chegar na grande queda, onde Tarzan a leva para os galhos e começa a surfar com ela em sua cacunda (uma das melhores partes do jogo). A trilha sonora é simples e não se torna chata conforme vai avançando. As músicas possuem "o clima" da floresta, encaixando-se nas fases. Além de tudo, você ainda curte um pedaço da música cantada por Phill Colins (a versão cantada por Ed Motta, nem em sonho!). Os sons dos bichos e o barulho do ambiente estão de acordo, mas poderiam ser um pouco melhores.



FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

O oitavo episódio da maior e mais conhecida saga de RPGs de todos os tempos agora ganha mais uma parte de nossa estratégia.

Já foram três edições contando a história que envolve os Gardens, uma nação comandada por um tirano que quer dominar o mundo e a figura misteriosa de uma bruxa.

Em nossa estratégia, não só os esquemas de jogo e as dicas para passar cada parte são publicadas, mas também a tradução e transcrição dos diálogos mais importantes, para você entender o cativante enredo criado pela Square.

A seguir, você confere a continuação da estratégia, com mais traduções, explicações e tabelas.

CONTINUANDO...

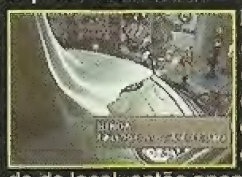
Durante a transmissão de TV da estação de Timber, na qual o Presidente Binzer Derring fazia um pronunciamento para todo o mundo, Rinoa dos Forest Owls e seus contratados da SeeD, Squall, Zell e Selphie, pretendiam invadir e impedir a transmissão; mas decidiram esperar quando souberam que a segurança foi aumentada. Durante o programa, Quistis e Seifer invadem o estúdio e fazem o Presidente de refém. Seifer leva o homem para os bastidores e uma mulher misteriosa, a bruxa, aparece. Ela consegue persuadir Seifer, que solta o Presidente, e então impede que os membros da SeeD se aproximem usando sua magia, desaparecendo com Seifer em seguida...

O ESCONDERIJO EM TIMBER

(depois que Seifer desaparece e o Presidente foge, os outros personagens ainda estão nos bastidores do estúdio de TV de Timber)

Rinoa: (entra na sala correndo) *"Aqui!"* (olha pela sala) *"Ei, onde está Seifer?"*

Squall: *"Eu não sei."*



Rinoa: *"É sobre o Seifer que nós estamos falando, ele deve estar bem."* (todos saem da estação de TV. Agora há um guarda bloqueando a entrada do local, então apenas desça as escadas)

Rinoa: (do lado de fora, descendo as escadas) *"Nosso esconderijo foi descoberto e destruído."*

Selphie: *"E quanto aos outros?"*

Rinoa: (sorriu) *"Está tudo bem. Afinal, fugir é a especialidade deles."* (desce as escadas) (siga Rinoa escada abaixo e encontre-a atrás da taverna, junto com Quistis)

Rinoa: *"Nós teremos que deixar Timber por um tempo."* (vira para Squall) *"Ei, leve-me para um lugar seguro."* (vendo que Squall abaixa a cabeça, relutante) *"Isto é uma ordem. Está no contrato de cliente."*

Squall: (vira o rosto e demora um pouco, mas acaba cedendo) *"..... Entendido."* (Rinoa dá pulos de alegria e sai, seguida por Quistis. Siga-as até a taverna, onde Rinoa conversa com uma mulher)

Mulher: *"Rinoa, eu ouvi! Não é terrível o que aconteceu ao nosso esconderijo? Por favor, fique em minha casa até você se recuperar."*

Rinoa: *"Oh, você é muito gentil..."*

Quistis: (vira-se para o grupo de Squall) *"Squall e os outros, venham rápido também."*

(ela, Rinoa e a mulher saem. Agora saia da taverna e siga Rinoa até uma casa do lado do edifício Timber Maniacs)

Mulher: (quando os outros entram) *"As coisas estarão mudando em breve nesta cidade. Até lá, vocês podem descansar aqui."*

Rinoa: *"Obrigado, chefe."*

Squall: (estranhando) *"Chefe?"*

Rinoa: (explica) *"Ela é a líder dos 'Forest Foxes'. Nesta vila, quase todo mundo é membro de algum movimento de resistência."* (sorrindo) *"Mas a verdade é que quase todos estes movimentos são praticamente do nosso nível."* (o tempo passa)

Selphie: *"Eu ainda não entendi. Seifer, para que ele veio aqui?"*

Rinoa: *".....Eu realmente acho que ele veio para ajudar os Forest Owls. Eu convêrsei bastante com ele. Então, fazendo o favor, não falem muito cruelmente sobre ele."*

Soldado de Galbadia 1: (batendo na porta) *"Tem alguém em casa!?"*

Soldado de Galbadia 2: (repreendendo o outro soldado) *"O que você está fazendo? Pare com isso! Há crianças pequenas nesta casa. Basta deste comportamento violento!"*

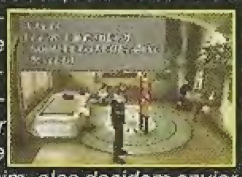
Garota: (desce correndo) *"Para o segundo andar... rápido!"* (então todos se apressam para subir as escadas)

Rinoa: (antes de subir) *"Sua mãe ficará bem?"*

Garota: *"Estará tudo bem, com certeza. Quando ela era jovem... minha mãe era famosa por suas habilidades em lutar, cozinhar e por sua beleza."*

Selphie: *"Certamente é lendário."* (o grupo todo sobe e se reúne no segundo andar. Fale com Quistis.)

Quistis: *"Quando ele soube que eles estavam mandando apenas vocês três para Timber, ele ficou muito irritado."* (imitando Seifer) *"'Eles podem ter que enfrentar todo o exército de Galbadia! E mesmo assim, eles decidem enviar apenas os três novos membros da SeeD! Maldição! Eu mesmo vou para Timber!' Eu não pensei que ele estivesse falando tão sério."*



Squall: [pensando] *"(Ele sempre é sério. Você não entendeu ainda?)"* (fale com Quistis novamente)

Quistis: *"Seifer, eu fico imaginando o que aconteceu com ele."*

Squall: *"Muito provavelmente, ele já está morto."*

Rinoa: *"Como você pode falar assim, tão insensível... pobrezinho."*

Squall: [pensando] *"(Pobrezinho? Seifer, não seja louca...)"* [vira as costas]

Rinoa: (se levantando) *"O que é tão engraçado? Você é cruel!"*

Selphie: *"Ei, por que vocês todos não reconhecem que Seifer está morto de qualquer forma?"*

Squall: [pensando] *"(Isso é...)"* [então fala] *"O Presidente de Galbadia e aquela bruxa estão trabalhando juntos. E Seifer atacou o Presidente. Para a bruxa, Seifer certamente é o inimigo. Não seria nenhuma surpresa se ela decidisse acertar as contas com Seifer depois daquilo."*

Rinoa: (corre até Squall) *"Mesmo assim!"* (se aproxima em tom desafiador) *"Eu quero pensar que ele está vivo."*

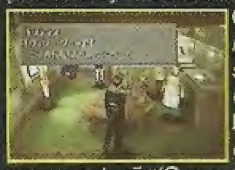
Squall: [vira-se de costas e pensa] *"(Não seria legal pensar isso? ...Mas realmente não é muito agradável. Não é bom para ela pensar desta maneira, então...)"* [ainda de costas, fala] *"Se você não tivesse estas expectativas... você seria capaz de aceitar a verdade."* [vira-se de frente] *"Mas, seja lá o que você quiser pensar, eu não tenho nada a ver com isso."*

Rinoa: *"...Você é terrível."* (dá as costas e se afasta) *"Terrível!!"*

Squall: [pensando] *"(O que...)"* *"...Me desculpe, eu fui rude."*

Mulher: (entrando no quarto) *"As tropas de Galbadia estão se retirando. Exceto pela guarnição permanente, eles estão todos partindo. Se*

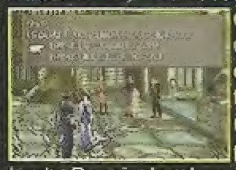
vocês quiserem deixar a cidade, esta é sua chance! Em pouco tempo, as tropas certamente começarão a caçada aos movimentos de resistência!"
(todos saem. Rinoa é a última a descer, e olha para Squall antes disso. Depois, todos estão reunidos no primeiro andar)
Quistis: (quando você tenta sair) *"Capitão! Nós vamos partir?"*
Squall: *"(Já foi decidido que nós deixaremos a cidade...)"*
Quistis: *"Em qualquer evento, nós devemos deixar a cidade, você não acha?"*
Squall: *"Você conhece algum lugar que nós podemos ir?"*
Quistis: *"Manual Informativo da Garden, Capítulo 8, Parágrafo 7."*
Squall: [pensando] *"(Capítulo 8... Parágrafo 7... Em uma emergência, quando é impossível retornar para a sua própria Garden, o pessoal da Garden contactará a Garden mais próxima...)"* [então fala] *"A Garden mais próxima..."*

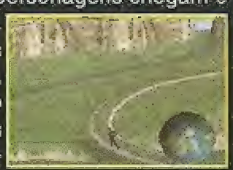


Quistis: *"Muito bem! A mais próxima daqui deve ser a Garden de Galbadia."*
Rinoa: *"Oh, há um trem que parte daqui! Ele vai para a estação 'Campus Leste'."*
Quistis: *"Nós podemos cruzar a floresta a oeste da estação e seguir para a Garden de Galbadia. Eu já fiz este caminho muitas vezes antes, então nós estaremos bem."*
Squall: *"Ok, nós faremos isso. Nós deixaremos Timber e seguiremos para a Garden de Galbadia."*

O TREM PARA CAMPUS LESTE

Agora você deve escolher o seu grupo de batalha e seguir para a estação de trem. Antes de sair, a dona da casa, líder dos Forest Foxes, lhe dá um Potion, um Phoenix Tail, um Golden Needle, um Antidote e um Remedy. Do lado de fora da casa, você encontra um soldado de Galbadia, mas descobre que é apenas Watts disfarçado. Ele informa que a estação de trem estará fechada por um tempo, mas que ainda há um último trem partindo, para a estação Campus Leste. Depois das despedidas e recomendações com Watts, saia pelo lado direito, em direção à estação. Você logo encontrará, um homem velho, que na verdade é Zaun disfarçado. Como você precisa pegar o trem mas não tem passes, Zaun encomendou alguns para você. Agora você pode prosseguir para a estação de trem, à direita. Logo que seus personagens chegam e embarcam, o trem parte.



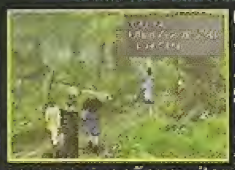


Depois de uma viagem não muito longa, o trem chega na estação Campus Leste. Nesta área, você enfrentará inimigos voadores, nos quais você pode fazer Draw para estocar as magias Blizzard, Labeler e Levitate (que você ainda não tem).

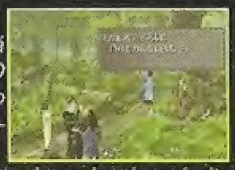
Saindo da estação, você deve atravessar a floresta que antecede a Garden de Galbadia. Não será muito difícil encontrar a floresta no mapa. Ela fica a oeste da estação, atravessando um rio por uma das duas pontes (da estrada ou da linha de ferro).

Ao chegar na floresta, o grupo pára um pouco para discutir a situação.

DESCANSO NA FLORESTA



Quistis: *"A Garden de Galbadia está logo em frente!"*
Selphie: *"É um pouco tarde para isso, mas... Nós podemos não ter uma recepção muito calorosa na Garden de Galbadia..."*
Zell: *"Mesmo assim, eu não me importo! Apenas vamos indo! Eu quero saber o que está acontecendo na Garden de Balam. Se alguma coisa acontecer à Garden, será tudo minha culpa... Fui quem disse a ele que nós todos éramos da Garden. Ei Squall, será que o Presidente vai querer se vingar?"*
Squall: *"Talvez."*
Zell: *"...É. M-mas, há bastante tropas da SeeD lá na Garden! Eles não perderiam para o exército de Galbadia, certo?"*



Squall: *"Isso dependeria do poder do exército de Galbadia, não é?"*
Zell: *"Sim, mas..."*

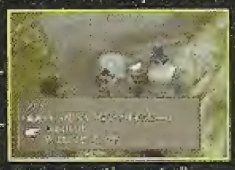
Rinoa: *"Oh, que líder maravilhoso... Você se diverte em cortar as esperanças de seus companheiros com suas respostas frias?"*
Squall: [pensando] *"(...ela vai querer me forçar a isso de novo, não vai?)"*
Rinoa: *"Zell quer ouvir suas palavras, sabe..."*
Squall: *"(...sim, talvez algo assim)"*
Rinoa: *"Algo como 'estará tudo bem', ou 'apenas faça o seu melhor'. Se ele ouvisse algo assim, Zell poderia..."*
Squall: *"(Estas palavras são realmente alguma consolação? Eu sou o único a pensar desta maneira? Não, há o Seifer...)"*
Rinoa: *"Palavras como estas elevam o astral e coragem dos seus amigos..."*
Squall: *"(...isso não é otimismo demais?)"*
Rinoa: *"Você entendeu, Squall?"*
Squall: *"(...vê se fica quieta.)"*
(o mesmo som estranho agudo e prolongado é ouvido e então Squall põe as mãos na cabeça)
Rinoa: *"Ei, Squall!"*

Squall: *"(...O que é isto!? Esta sensação...)"* [cai desmaiado]
Quistis: *"Ooooh."* (também cai no chão)
Selphie: *"Eu também estou sentindo..."* (e cai)
Rinoa: *"O que está acontecendo?"*
Zell: *"Eu acho... Com certeza eles foram para outro mundo..."*

Aquele mesmo fato estranho aconteceu novamente, só que desta vez foram Squall, Quistis e Selphie que tiveram um "desmaio" coletivo. Mais uma vez o estranho "sonho" toma conta de suas consciências, a tela muda e você vê aquele homem, Laguna, vestido como soldado de Galbadia, em um estranho lugar, quando entra seu amigo Ward.

O SEGUNDO SONHO COM LAGUNA

Ward: *"Este é o lugar certo, Kiros?"*
Kiros: *"Não pode haver engano."*
Ward: *"Estes dias, parece que nós temos explorado locais totalmente errados... Eu já tive o bastante."*
Laguna: *"Ah, nós cometemos um erro. Este não é o lugar certo."*
Kiros: (balançando a cabeça em negação com Ward) *"Não, definitivamente não é. Vamos indo, Capitão."*
Laguna: *"?"* (vira e confere o mapa) *"Ah, meu mapa estava errado. Eu tenho um mau pressentimento quanto a isso."*



(você tem duas escolhas)
- *"Talvez seja minha imaginação."*
- *"Ainda assim, é um mau pressentimento."*

Laguna: (escolhendo a primeira) *"Apenas minha imaginação, apenas minha imaginação... eu acho. Você checaram seus equipamentos? Bem, então... Por enquanto, eu acho que nós iremos checar a situação."*

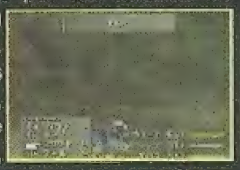
Agora você retoma o controle do grupo de Laguna, Kiros e Ward. Não se esqueça de reconfigurar seus G.Fs, magias e Junctions de acordo com os personagens que você estava usando.

Prossiga pelo caminho abaixo e você logo encontrará uma nova área. Na entrada, você pode pegar um Draw Point com a magia Sleep.

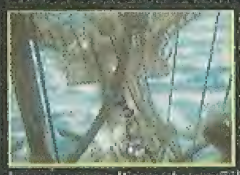
Os três soldados param no meio do caminho e discutem sobre o novo local explorado.

Laguna: *"Meu, que lugar estranho é este! Esta grande massa em um penhasco íngreme... O que, afinal, é isso? Seria apenas uma formação natural? Isso é esculpido como um túmulo ou algo assim?"*
Kiros: *"Bem, hummm..."*
Ward: *"Falando em estranho... O que é aquela coisa correndo de um jeito estranho?"*
Laguna: *"Seja lá o que for, certamente é estranho. Vamos prosseguir com cautela."* (vira-se e percebe algo se aproximando) *"Oh? Eu achei um soldado de Esthar. Vestindo uma roupa elegante, como de costume..."*
Kiros: (percebe que alguém chega por trás) *"..... ?"*
Ward: (também percebe a aproximação) *"Laguna...!!"*

Você é atacado por um soldado de Esthar, que pega seu grupo com Back Attack. Você pode estocar as magias Fire, Thunder, Blizzard e Cure dele. Ele é um inimigo simples, depois de estocar o que quiser, derrote-o. O grupo estranha, pensando que esta era apenas uma missão de reconhecimento, mas outros três soldados atacam, derrote-os também.

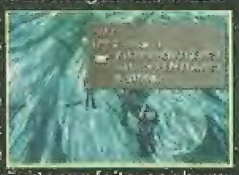


Agora você poderá prosseguir para dentro da estranha construção. Entre pela passagem da esquerda e você encontrará um Draw Point com Confuse. Volte e entre pela passagem da direita, descendo as escadas. Lá embaixo, Laguna volta a ter câibra na perna, mas logo passa (não sem antes Ward e Kiros tirarem um barato, só de leve).



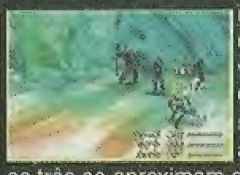
Nesta área, você poderá enfrentar o inimigo Gesper (um com grandes braços). Ele possui as magias Shell e Protect, de grande utilidade durante o jogo, tanto em batalhas quanto para fazer Junction. Então não seria má idéia passar um tempo estocando algumas delas (até 100 com cada personagem, se você tiver paciência).

A área aqui não é muito grande, e também não tem itens interessantes. O máximo que você vai poder fazer, é explodir bombas que fazer rolar pedras para esmagar soldados de Esthar, o que também não tem efeito nenhum. Você deve chegar na parte norte desta área, onde encontrará um Save Point. À esquerda desta parte, você encontrará uma pedra encostada numa parede; se você examiná-la, ela vai rolar, liberando caminho para um Draw Point com Cure. Você pode ainda encontrar um inimigo que parece uma máquina girante, o Invencible, que possui a magia Dispel para Draw.



De qualquer forma, depois da exploração, siga para norte do Save Point, subindo umas escadas e chegando a uma área a céu aberto, mais precisamente um abismo de frente para o mar.

Neste momento, soldados de Esthar aparecerão para atacar Laguna e companhia. Estes soldados têm mais HP e podem fazer magias mais poderosas, como Blizzard 2 (infelizmente, não disponível para Draw), mas não oferecem grande desafio. O último soldado derrotado vai fazer o ataque Soul Crash em Kiros e Ward, reduzindo seus HPs para apenas 1. Depois disso, os três se aproximam da encosta e discutem o que fazer.



Laguna: (os três se aproximam agachados da encosta) *"Estou vendo, é o oceano... Estamos salvos! Conseguimos... Podemos fugir para Galbadia!!"*

Kiros: *"O que você quer dizer é... nós estamos encurralados. É isso... o que eu diria."*
Laguna: *"Diga algo assim e isso se tornará realidade. Sua avó não lhe disse isso?"* (se levanta)
Kiros: *"Diga algo ruim... e isto se tornará realidade... Ah, ela disse."*
Ward: *"Certa...mente..."*
Laguna: *"O que... o que é isso?"*
Kiros: *"Sua garganta... provavelmente arruinada... Provavelmente não pode... expressar uma palavra."*
Ward: *"B... bo..."*
Laguna: *"O que é isto?"*
Ward: *"Foi... mui... to... bom... Lagu...na... Kiros... Foi...muito... bom."*
Laguna: *"Ward... pare com isso. Não diga... uma coisa dessas. Como castigo... há uma penalidade por dizer coisas assim! Você vai mudar de idéia? Se você mudar de idéia... vamos lá, olhe!"*
Ward: *"....."*
Laguna: *"..... Ah!! Olhe, um barco! Nós podemos embarcar nele!"*

Kiros: *"Um bote... você quer dizer. É o que eu... diria."*
Laguna: *"Mesmo se for um bote, tudo bem. Nós embarcaremos nele e retornaremos para Galbadia!"*
(Laguna então perde a paciência, frente ao medo de seus dois companheiros, e dá uma mãozinha para eles descerem o penhasco. Bom, na realidade, ele joga os dois de lá de cima. Então, Laguna tenta arranjar um jeitinho de descer também)

Laguna: *"Vocês dois... têm bastante coragem. Para voar assim... de uma altura destas."*
(Laguna então, no seu melhor estilo, tenta descer a encosta, mas acaba escorregando e desce como seus companheiros, pelo meio mais rápido, mas não sem antes bater a cabeça)

GARDEN DE GALBADIA

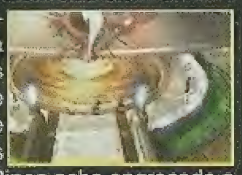
Depois do evento com Laguna, a tela volta para a floresta, onde Zell e Rinoa estão pacientemente esperando Squall, Quistis e Selphie despertarem. Quando os três se levantam, Zell logo pergunta se era Laguna de novo. O grupo explica, e Quistis fica surpresa, pois esta é a primeira vez que isso acontece com ela. Como de costume, Squall diz para não se preocupar com isso, pois não dá para entender mesmo, e ordena que o grupo prossiga. Todos então deixam a área, menos Squall e Rinoa, que se desculpa com ele por antes (Squall agradece, mas apenas em pensamento).

Você está na área da Garden de Galbadia agora. Lembre-se de reconfigurar os seus personagens de acordo com o grupo que você está usando, e não se esqueça que Selphie e Quistis estarão com 1 de HP (graças aos soldados de Esthar no sonho com Laguna).

Se a sua memória não for ruim, você saberá que deve seguir para a Garden de Galbadia. Ela fica bem perto da floresta, pouco a noroeste.

Ao chegar na Garden de Galbadia, você terá um visual belíssimo apresentando a nova escola. Cadetes estão planando com máquinas voadoras, enquanto o majestoso prédio vermelho da Garden aparece imponente ao fundo.

Os estudantes na entrada falam sobre a bruxa, revelando rumores de que ela esteja na capital. Na área com as catracas, Zell e Selphie estranham o ambiente quieto e soturno, mas Squall gosta do lugar (Rinoa acha engraçado a atitude de seu contratado). Quistis diz já ter vindo algumas vezes para esta Garden, e ela conhece o Diretor, então decide falar com ele e explicar a situação (se ela estiver em seu grupo, você deverá formar um novo).



A próxima sala, o saguão principal, possui um Save Point. No centro do saguão, há um Draw Point escondido, contendo a magia Haste (excelente para Junction em Speed). Ainda aqui, você ouve o sistema de comunicação anunciar que os cadetes da SeeD da Garden de Balamb devem aguardar no escritório de recepção no 2º andar. Ignore o comunicado e vá explorar um pouco esta Garden.

Falando com alguns estudantes aqui (principalmente os que estão reunidos nas salas de aula), você pode jogar cartas para ganhar algumas boas. Jogue até conseguir muitas cartas de Boss, como Fuujin/Raijin e Granaldo. Na área das quadras, você encontra um Draw Point com a magia Shell. Perto da área de patinação, você encontrará o vestiário, com um Draw Point com a ma-

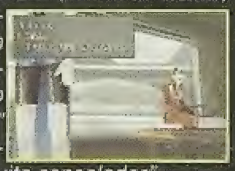
gia Raise. Na sala com dois telões, no segundo andar, há um Draw Point escondido com a magia Double (ainda melhor que Haste para Junction em Speed).

Depois de explorar a escola, vá para o corredor norte do saguão principal, e suba as escadas à direita (onde tem alguns alunos fazendo flexões). Logo em frente à escada, no segundo andar, você encontrará o escritório de recepção, onde você deve aguardar novas instruções.

(lá dentro)
Selphie: *"Será que eles têm festivais aqui também?"*
Zell: *"Quanto mais eles vão deixar a gente esperando?"*
(Quistis entra na sala)
Squall: *"E então?"*
Quistis: *"Eles explicaram a situação."* (caminha até Zell) *"E a Garden de Balamb está a salvo."* (Zell se levanta) *"Parece que eles decidiram que o ataque ao Presidente em Timber foi um ato independente de um simples criminoso. O governo de Galbadia decidiu contra acusar a Garden de Balamb no envolvimento."*

Zell: (desabafa de alívio, depois pergunta) *"Este 'criminoso' é Seifer?"*
Quistis: *"O julgamento acabou... e ele já foi sentenciado."* (todos se espantam)

Rinoa: (desconsolada) *"...Ele foi executado?"* (abaixando a cabeça) *"Deve ter sido... Afinal, ele atacou o Presidente. Como um bode expiatório para os Forest Owls, ele foi..."*
Quistis: *"Se eu me lembro bem, foram vocês que trouxeram Seifer para isto. Mas em um movimento de resistência, vocês sempre estão preparados para o pior, certo?"* (Rinoa se afasta) *"Eu acho que Seifer também tinha a situação em mente. Então, seria melhor não se culpar pelo que aconteceu com ele."* (senta-se) *"Eu sinto muito. Sei que isto não é muito consolador."*



(fale com Zell)
Zell: (abaixa a cabeça) *"Eu sei que eu não suportava aquele cara, mas, daí a acontecer algo assim..."*
(fale com Selphie)
Selphie: *"Ei Zell, eu pensei que você odiasse o Seifer."*
Zell: *"Bem, talvez eu odiasse, mas... Ele ainda era nosso colega de classe na Garden. É uma vergonha, se eu pudesse, eu me vingaria."*
(fale com Rinoa)

Rinoa: *"Eu... Eu gostava tanto dele. Sempre que eu me sentia incerta, ele me entendia tão bem... Sempre que eu ouvia suas palavras, eu sentia que podia fazer qualquer coisa."*
Selphie: *"Ele era seu namorado?"*

Rinoa: (vira-se para Selphie) *"Eu nem sei bem o que era."* (senta-se ao lado de Quistis) *"Eu... eu acho que o amava. Mas não sei se ele sentia o mesmo..."*
Selphie: *"Você ainda o quer?"*
Rinoa: *"Se fosse assim, eu não poderia ter esta conversa. Isso foi há um ano, no último verão. Eu tinha 16 anos. Ainda me lembro tão bem."*
(fale com Quistis)
Quistis: (abaixa a cabeça) *"Bem, eu não tenho nenhuma lembrança boa dele."* (levanta a cabeça) *"Algumas vezes um garoto problema pode ser exemplar, mas ele cruzou os limites."* (cabisbaixa) *"Ainda assim, eu acho que ele não era uma má pessoa."*
(depois de falar com todos)
Squall: [pensando sobre o que os outros disseram] *"(Eu gostava dele... Ele não era uma má pessoa... Ele era um colega de classe... Seifer... Você é uma pessoa memorável. E eu... Quando eu morrer, as pessoas falarão assim sobre mim? Squall foi isso, foi aquilo. No pretérito... Falando do que eles gostavam em mim? Estou vendo. Então, isto é a morte...)"* [anda mais um pouco] *"(...eu não posso suportar a idéia. Eu não suporto!!)"*

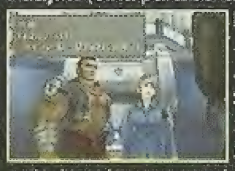
Quistis: *"Squall, há algo errado?"*
Squall: (revoltado) *"Eu não aguento isso!"*
Zell: *"O-o que é isso?"*

Selphie: (corre até Squall) *"Você está zangado!?"*
Squall: (corre até a porta) *"Esta conversa no pretérito, eu não quero tomar parte disto!"* (deixa a sala)

Squall sai da sala para acalmar os ânimos. Se você voltar, apenas Quistis estará lá, e então ela diz que haverá um comunicado em breve, e você deverá se juntar aos outros no portão principal. Agora volte em direção ao saguão principal (Zell agora está fazendo flexões com os cadetes!) e você encontrará duas figuras conhecidas.

Raijin: (avistando Squall do segundo andar) *"Ooh! Squall!"* (corre até ele no primeiro andar, junto com Fuujin)

Squall: *"O que vocês estão fazendo aqui?"*
Raijin: *"Você pergunta o que nós estamos fazendo aqui, nós viemos como mensageiros."* (olha para Fuujin e balança a cabeça, então fala para Squall) *"Nós trouxemos novas ordens para vocês, do Diretor Cid."* (balança a cabeça com Fuujin de novo)
Squall: *"Que tipo de ordens?"*
Raijin: *"Eu não sei os detalhes. Eles foram entregues para uma pessoa de alta graduação desta Garden. Foi o que o Diretos Cid disse para fazer."*
Fuujin: *"Uma explicação."*
Raijin: *"Nós pretendíamos ir para Timber, mas... Como os trens pararam e não tínhamos outra escolha, nós viemos para cá. Então nós ficamos sabendo que vocês vieram."*
Fuujin: (olha para os lados) *"Seifer?"*



Raijin: *"Oh, isso mesmo! Seifer não veio com vocês?"*
Squall: *"Eu acho que ele está morto... Eu fiquei sabendo que ele foi executado pelo governo de Galbadia..."*
Fuujin: *"Mentira!"*
Raijin: *"Gahahahahahaha! Claro que é mentira! Ele não aceitaria uma sentença assim tão fácil! Aceitar sua morte quieto! Isso não é atitude do Seifer!"*
Fuujin: *"Uma chamada!"*
Raijin: *"Oh!? Nós vamos encontrar Seifer? Até logo, Squall. Nós dois vamos para Galbadia para encontrar Seifer."*

Depois da conversa com os capangas de Seifer, eles vão deixar o saguão e você ouvirá o comunicado, dizendo para os cadetes da SeeD da Garden de Balamb se reunirem no portão de entrada, então dirija-se para lá. Você encontrará seus companheiros reunidos no portão (Rinoa diz que vai fingir que também é membro da SeeD, pois seria um problema explicar tudo).

Quando todos estão prontos, um veículo se aproxima e então, o Diretor da Garden de Galbadia, Dodonna, desce. Todos batem continência para reverenciá-lo (Rinoa olha como os outros fazem e tenta imitar, um pouco atrasada).

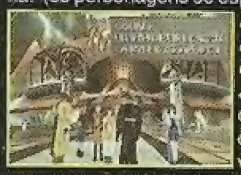
O PLANO CONTRA A BRUXA

Dodonna: *"Obrigado por terem vindo. Agora vamos ao assunto. Eu recebi novas diretrizes para vocês do Diretor Cid da Garden de Balamb. Nós tomamos as providências, e confirmamos suas ordens. Depois de um exame mais próximo, nós da Garden de Galbadia chegamos à conclusão que nós vamos cooperar com o Diretor Cid. Na verdade, nós já estávamos fazendo os preparativos para atingir o mesmo objetivo. Para vocês compreenderem com clareza a gravidade desta missão, deixe-me explicar a situação atual. Descansar."* (os personagens voltam à posição normal) *"Vocês devem saber que uma bruxa foi recentemente apontada como uma inimiga da paz pelo governo de Galbadia. Contudo, esta é uma missão de paz apenas no nome. O que está acontecendo não são conferências, mas atos de terrorismo. A bruxa causa o medo nos corações das pessoas. Como resultado, qualquer discussão imparcial é naturalmente impossível. Galbadia e a bruxa pretendem usar estas táticas de intimidação para poderem fazer relações com outros países sob seus próprios termos. Obviamente este é o objetivo final de Galbadia para dominar o mundo. Claro que nosso estabelecimento e sua própria Garden não serão exceção a isto. De fato, nós já fomos notificados de que a bruxa pretende tomar esta Garden como sua base de operações... restam-nos poucas opções. Nós confiamos o futuro pacífico do mundo e nossas Gardens a vocês."* (nova-

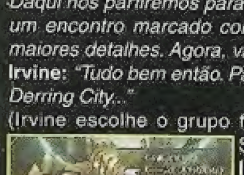
mente os personagens batem continência, e Rinoa espia para imitar) *"Por gentileza examinem todos os detalhes da missão, como escrito."* (ele entrega as ordens escritas para Squall) *"Alguma pergunta?"*
Squall: *"De acordo com estas ordens, o método dado é de 'franco-atirador'. Contudo, nós não temos ninguém em nosso grupo com habilidade de tiro confiável."*
Dodonna: *"Não há com o que se preocupar quanto a isso. Nós pretendemos lhe fornecer o melhor franco-atirador da Garden de Galbadia. Kinneas! Irvine Kinneas!"*

O atirador mais experiente da Garden de Galbadia, o confiado de Dodonna, é então apresentado a você. Um homem, com chapéu de cowboy, aparentando ser um bon vivant, descansa sobre a grama. Ao chamado do Diretor, ele se levanta, com seu sobretudo amarelado e seu rabo de cavalo, empunha sua calibre 12, e apresenta seu rosto angelical ao grupo.

Dodonna: *"Este é Irvine Kinneas. Quando se trata de atirar, ele deve ser capaz de completar qualquer tarefa sem falhas."* (Kinneas anda de um lado para outro, encarando os personagens) *"Agora, façam os preparativos necessários e partam logo que estiverem prontos. E lembrem-se, a falha não é uma opção."* (sai)
Irvine: (aponta para Dodonna) *"BANG!"*
(fale com Irvine)
Irvine: *"Então vocês são os palhaços da Garden de Balamb?"* (Zell fica nervoso) *"Prazer em conhecê-los."*
Squall: [pensando] *"(Zell, não exploda agora.)"*
Irvine: *"Então, vocês serão o meu apoio?"*
Squall: *"Isso depende inteiramente da sua atitude."*
Irvine: *"Sim, eu acho que as coisas que eu digo trarão o pior das pessoas. Apenas tente não se importar com isso. Este é o truque para se dar bem comigo."*
Squall: *"(Eu acho que seria melhor manter Zell e este cara afastados...)"*
Squall: *"Eu vou me lembrar disso."*
(fale com um dos outros membros)
Squall: *"Nossa próxima tarefa é... Não, esta não é uma tarefa normal. Esta é uma ordem de ambas as Gardens: Balamb e Galbadia. Nossa missão é... assassinar a bruxa."* (os personagens se espantam) *"O método será atirar de longa distância. Kinneas aqui vai servir como o atirador. O resto de nós irá auxiliá-lo."* (Irvine parece não dar a mínima para a explicação de Squall, então ele vai até Kinneas) *"Se o plano de tiro falhar, nós recorreremos ao combate mano-a-mano."*



Irvine: (vira-se para Squall) *"Eu não falharei. Então não se preocupe."*
Squall: *"O importante é que nós acabemos com a bruxa a qualquer custo. Estas são nossas novas ordens. Daqui nós partiremos para Derring City. Lá nós temos um encontro marcado com o Coronel Carway para maiores detalhes. Agora, vamos nos mexer."*
Irvine: *"Tudo bem então. Para o grupo de batalha para Derring City..."*
(Irvine escolhe o grupo formado por ele, Rinoa e Selphie)



Irvine: *"E então, o que achou?"*
(você tem duas opções)
- *"(Então, tá legal)"*
- *"(...Eu escolho)"*

Se você escolher a primeira opção, Irvine vai dar uma de gostosão e Rinoa e Selphie vão ficar agarradinhas a ele. Assim seu grupo será formado por Squall, Zell e Quistis. Mas se você escolher a segunda, você mostra a Irvine quem é que manda e pode escolher seu próprio grupo.

Reconfigure o seu grupo de acordo com os membros. Agora você deverá partir para a estação de trem para partir para Derring City. Basta seguir um pouco a oeste da Garden (não será muito difícil perceber o lugar, há um trem parado no mapa).

Na pequena estação, suba as escadas e fale com o bilheteiro. Então escolha a primeira opção para pagar 3000 gil e embarcar no trem para Derring City.

Durante a viagem, Irvine tenta cantar as garotas do grupo, sem muito sucesso. Então Quistis dá uma bronca nele, dizendo que ele é o elemento chave de toda a operação e que seria melhor se ele sossegasse e tentasse se concentrar na missão. Kinneas faz um discurso sentimental, dizendo que a vida de um atirador é solitária e que ele só faz isso para se distrair, para se descontrair um pouco e evitar a pressão (que doce!).

O trem logo chega à estação de Derring City. Saia do lugar e suba as escadas rolantes. Você será apresentado à nova cidade, com direito a holofote no melhor estilo Batman e até um Arco-do-Triunfo.

NA CAPITAL DE GALBADIA

Derring City é uma cidade enorme, com muitos lugares para se visitar. É a cidade que você viu no sonho com Laguna (Squall até se pergunta se ele o encontrará aqui). Há pontos de ônibus (cada um com um atendente vestido de verde) que você pode usar para ir rapidamente de um ponto para outro da cidade (dependendo do ponto que você embarca, o itinerário muda). Como é muito fácil você se perder ao chegar aqui, confira em seguida a descrição dos lugares da cidade.

OS LOCAIS DE DERRING CITY

1. Derring Fountain:
A primeira área onde Laguna e seu grupo chegaram com seus veículos. Há dois pontos de ônibus nesta área.

2. Park Lane:
A área onde você vai encontrar o guarda em frente a mansão do Coronel. O caminho da esquerda leva para a torre do arco de Derring City (neste caminho você encontra um Draw Point com Thunder 2). Há dois pontos de ônibus aqui.

3. Derring Parade Street:
Basicamente uma rua ocupada. Este caminho está infestado de veículos e há um enorme grupo de pessoas. À direita, você encontrará o Weapon Shop (com a placa amarela) e o Item Shop (placa laranja, com os mesmos itens vendidos nos shops de Balamb e Timber).

4. Torre do Arco:
A vista mais aparente de Derring City é esta grande torre marrom. Há uma junção de 4 caminhos que leva para outras partes da cidade.

5. Em frente à Mansão do Presidente.
Você encontrará dois pontos de ônibus aqui, ao sul fica a mansão do Presidente. Há uma grande área, onde o Coronel explica sobre a missão.

6. Galbadia Hotel:
Seguindo a nordeste e cruzando os cones você chegará até esta rua. Dentro do hotel há um Save Point. Para dormir você tem que pagar 100 gil (lembre-se que em todos os hotéis há um exemplar da revista Timber Maniacs).

7. Mansão do Coronel:
Em frente da mansão, há um Save Point. Para chegar aqui, siga a leste de Park Lane. Você deve falar a password para entrar na mansão.

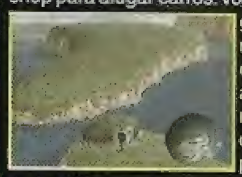
Visite a cidade à vontade, indo para todos os lugares para poder decorar o seu layout. Não deixe de passar no hotel para pegar a Timber Magazine no chão (pague 100 gil para dormir). Passe no Item Shop para atualizar o seu inventário, e também no Weapon Shop (talvez você já tenha alguns itens para dar upgrade em alguma arma).

Depois de tudo, siga para a área Park Lane. Fale com o guarda do lado direito da tela (pode ser difícil de ver). Ele fala que você precisa provar ser um cadete da SeeD para entrar na mansão (o guarda foi avisado de que você viria, mas para assegurar de que não fosse uma farsa, o Coronel impôs um teste). Para tanto, é necessário que você obtenha uma password. O guarda diz que você descobrirá a password indo para a Tomb of Nameless King e encontrando um objeto no chão. Ele então lhe entrega o mapa da tumba e dá a localização dela: a nordeste de Derring City. Depois você terá 5 opções com o guarda:

- Dizer a password.
- Comprar uma dica (3000 gil).
- Comprar um dispositivo de localização (5000 gil).
- Puxar uma conversa.
- Ser levado para os limites da cidade.

É recomendável que você compre o dispositivo de localização. Quando você for para a Tomb of Nameless King, o local será um tanto complicado, e com este dispositivo em mãos, você saberá sua localização exata no mapa.

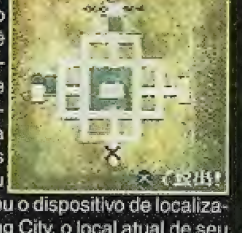
Depois disso, escolha a última com o guarda e você será levado para a saída da cidade, onde há um shop para alugar carros. Você pode alugar um por 3500 gil para ir até a tumba (que não fica muito longe), ou então ir a pé, para enfrentar algumas batalhas no caminho. De qualquer forma, saia de Derring City e siga pela península a nordeste da cidade, até encontrar a entrada para a tal tumba.



A TUMBA DO REI SEM NOME

Ao chegar na entrada da tumba, você encontra duas garotas correndo apavoradas para fora (são cadetes da Garden de Balamb). Nesta área fora da tumba, você encontra um Draw Point com a magia Protect à esquerda e um Save Point à direita. Agora entre na tumba.

Esta dungeon tem um layout bem simples, mas feito para confundir, então fique bem atento para o seu posicionamento. Você pode acessar o mapa do lugar apertando Select (se você se perder, poderá apertar o botão X a partir do mapa para retornar ao início, mas isto custará um nível de seu rank SeeD). Se você comprou o dispositivo de localização com o guarda em Derring City, o local atual de seu grupo será exibido.



Fora os muitos corredores da dungeon, há quatro lugares de importância para visitar, que ficam na parte esquerda, direita, superior e central do mapa.

Entrando na tumba, ande duas telas para cima e você encontrará uma Gunblade

ブラザーズ (BROTHERS)

Local: Ao visitar a Tomb of Nameless King (名もなき王の墓), perto de Dalming City, a partir do disco 1, você deve derrotar Sacred (セクレト). Depois você o encontrará com seu irmão Minotauros (ミノタウロス). Vença os irmãos para conseguí-los como G.F.

Técnica: 兄弟仁義 (Sibling Justice) Um ataque baseado no elemento Earth (地) em todos os inimigos. Não tem efeito contra inimigos voadores ou com Status Levitate.

Status: Level 7 / 850 HP

HABILIDADES

JUNCTION

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
1	HP J	HP-J	HP-J	Permite fazer Junction com magias no HP do personagem.
50	力 J	Chikara-J	Power-J	Permite fazer Junction com magias no Power do personagem.
50	精神 J	Seishin-J	Spirit-J	Permite fazer Junction com magias no Spirit do personagem.
160	属性攻撃 J	Zokusei Kougeki-J	Attribute Attack-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Attack do personagem.
100	属性防御 J	Zokusei Bougyo-J	Attribute Defense-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Defense do personagem.

COMMAND

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
1	まほう	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas)
1	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
1	ドロー	Doroo	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
1	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
100	ぼうぎょ	Bougyo	Defense	Usar o comando DEFENSE em batalhas. O personagem que utiliza este comando fica por um turno em posição de defesa. Durante este tempo, ataques comuns causam dano reduzido nele.

CHARACTER

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
1	HP+20%	HP +20%	HP +20%	Aumenta o HP do personagem em 20%.
120	HP+40%	HP +40%	HP +40%	Aumenta o HP do personagem em 40%.
240	HP+80%	HP +80%	HP +80%	Aumenta o HP do personagem em 80%.
100	かばう	Kabau	Cover	Quando um personagem de seu grupo é atacado, o que estiver usando Cover irá entrar na frente, sofrendo o dano do ataque no lugar do seu parceiro.
100	HPボーナス	HP Boonasu	HP Bonus	Quando o personagem ganha um Level, ele recebe uma bonificação de 30 HPs além do que ganharia normalmente.

PARTY

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
Não Possui Nenhuma				

G.F.

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
40	召喚魔法+10%	Shoukan Mahou +10%	Summon Magic +10%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 10%.
70	召喚魔法+20%	Shoukan Mahou +20%	Summon Magic +20%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 20%.
140	召喚魔法+30%	Shoukan Mahou +30%	Summon Magic +30%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 30%.
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
140	G. F. HP+30%	G.F. HP+30%	G.F. HP+30%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 30%.
10	あうえん	Ouen	Assistance	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force. Para usar, quando tiver invocado a criatura, segure Select e pressione □ rápida e repetidamente. Pare de apertar quando aparecer o X. Quanto mais apertar, mais forte a técnica ficará (o número máximo é 250).

MENU

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
Não Possui Nenhuma				

no chão. Examine-a e você verá algumas palavras com um número no final (este número muda a cada vez que você inicia um jogo novo). Este número é a password que você deve entregar para o guarda, então marque-o bem. Como ainda há mais coisas para se fazer, não deixe a tumba ainda.

Agora você poderá conseguir a G.F. Brothers, então vamos lá. O primeiro passo, a partir da tela com a Gunblade, é seguir sempre a direita, para chegar na sala direita do mapa, onde você encontrará o primeiro dos Brothers: Sacred. Então você deverá enfrentá-lo.

NOME: Sacred **LEVEL:** 16 **HP:** 2660
PONTOS: Fraco contra os elementos Poison e Wind. Ataques baseados no elemento Earth não causam dano.
ATAQUES: Curar HP, Pole Swing
DRAW: Shell, Protect, Berserk, Raise
AP FORNECIDO: 00
ITEM FORNECIDO: nenhum

CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||||| < HP > ||||||||||||
      |||| STR     DEF |||||
    ||||| INT     SPI ||||
       || DEX     EVA |
```

ESTRATÉGIA

Se você estiver com níveis baixos, este chefe pode ser uma complicação. Sacred tem grande poder de ataque físico e também pode regenerar HP a cada turno (ele recupera cerca de 120 HP).

Como ele não faz ataques mágicos, apenas comuns, se você quiser aumentar a defesa de seus personagens, basta usar a magia Protect em cada um deles.

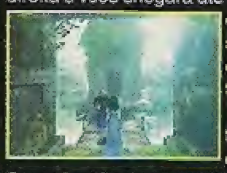
O maior problema é mesmo o fato de que ele regenera HP. Para resolver isso, você tem duas opções: 1) tentar usar a magia Silence (também conhecida por Mute), para causar o Status que o inimigo não pode mais usar magias; e 2) usar a magia Levitate (que você pode estocar dos inimigos voadores da região em volta da Garden de Galbadia, lembra-se?) no chefe, assim ele ficará flutuando e, como sua magia de regeneração é baseada no elemento Earth, ele não poderá mais se curar.

Depois de resolvido o problema da regeneração, basta usar o que você quiser para derrotar Sacred: magias, G.F.s, ataques, qualquer coisa. Não é necessário zerar o HP dele para derrotá-lo, depois de certo dano, ele vai fugir.

Depois de derrotar Sacred, saia da sala dele e volte para a dungeon. Continue seguindo sempre à direita e você chegará até a sala superior do mapa. Aqui você encontra um Draw Point do lado esquerdo da tela, contendo a magia Levitate. Vá até o lado esquerdo e examine a parede para encontrar uma alavanca para desbloquear a passagem de água (este é o primeiro passo a ser feito para chegar à sala central).

Saia desta sala e continue seguindo sempre à direita. Você chegará na sala esquerda do mapa. Aqui você encontrará uma roda girando. Examine a parede da esquerda para ativar as engrenagens. Desta maneira, você ativou a ponte que dá acesso à sala central da tumba. Antes de sair daqui, examine a parede da direita para um Draw Point com Cure 2.

Continue seguindo todos os caminhos para a direita e você chegará até o lado de fora da tumba. Use o Save Point para salvar o seu progresso antes do que está por vir e entre novamente na tumba.



Desta vez, suba todas as telas até cruzar a ponte. Você chega na sala central, onde Sacred está sobre um caixão, e chama seu irmãozinho, Minotauros, para batalhar com você.

NOME: Sacred **LEVEL:** 18 **HP:** 3065
PONTOS: Fraco contra os elementos Poison e Wind. Ataques baseados no elemento Earth não causam dano.
ATAQUES: Ataque, Curar HP
DRAW: Shell, Protect, Berserk, Raise

CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||||| < HP > ||||||||||||
      |||| STR     DEF ||||
    ||||| INT     SPI ||||
       || DEX     EVA |
```

NOME: Minotauros **LEVEL:** 12 **HP:** 2670
PONTOS: Fraco contra os elementos Poison e Wind. Absorve ataques baseados no elemento Earth.
ATAQUES: Ataque, Curar HP, Swap (em todos)
DRAW: Shell, Protect, Berserk, Double
AP FORNECIDO: 40
ITENS FORNECIDO: 8X G-Returner, 8X G-Hi-Potion, uma carta de Sacred

CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||||||| < HP > ||||||||||||||
      ||||||| STR     DEF ||||||||||
    ||||||||| INT     SPI ||||||
       ||| DEX     EVA |
```

ESTRATÉGIA

Agora são dois deles! Os irmãos Sacred e Minotauros podem regenerar seus HPs e seus ataques são apenas físicos.

Use o mesmo esquema que você já utilizou com Sacred, só que agora nos dois, para evitar que eles fiquem se curando. Depois, use a magia Protect em cada personagem seu para aumentar a defesa contra os ataques físicos.

Você pode também querer gastar algum tempo nesta batalha, para estocar magias Double de Minotauros (neste caso, procure destruir Sacred primeiro).

Sua principal opção de ataque, para uma vitória rápida, é usar G.F.s. Prefira Shiva e Quetzalcoatl, com a habilidade Assist e Summon Magic +XX%. Com isso você causa dano logo nos dois inimigos.

Vencendo os irmãos Sacred e Minotauros, você ganha a G.F. Brothers. Além disso, o caixão é aberto e o espírito do Rei sem Nome é libertado (ele lhe dá a carta de Minotauros).

Feito isso, basta sair da tumba. Salve seu progresso e, como você já marcou a password, basta seguir para Derring City, para a próxima seqüência de eventos...

Mas isto já é assunto para a próxima edição.

MUITO PRAZER, GRANDIA...

Em dezembro de 1997, um fato muito especial marcava a história do console Sega Saturn. Era lançado no Japão nada menos que Grandia, o maior projeto da famosa Game Arts (Alisia Dragoon, a série Lunar e Gun Griffon).

Este lançamento foi recebido com festa por todos os jogadores fiéis ao console. Isso porque, depois de muitas doses pequenas de expectativa, com imagens cada vez mais deslumbrantes e informações impressionantes ao longo do tempo, o jogo tornou-se um dos mais esperados de sua época.

A Game Arts iniciou o projeto visando lançá-lo para Sega CD, mas só depois de muito tempo, com a chegada do Sega Saturn, decidiu movê-lo para a plataforma de 32 bit, o que foi uma idéia muito feliz. Grandia demorou 4 anos para ser produzido, desde a sua concepção original até o fechamento da versão final. Um time de 150 pessoas esteve envolvido no projeto, o que é praticamente todo o staff da Game Arts mais o pessoal da Skywalker Sound (a subsidiária da Lucas Film, que produziu o som de filmes como Jurassic Park e Terminator 2, responsável pela parte sonora do game).

E todo este tempo e mão-de-obra não foram gastos à toa. A qualidade de Grandia foi, e continua sendo, bem maior que a maioria dos games do console. Apresentando gráficos nunca antes concebidos no Saturn, som digno de filmes épicos e um enredo simplesmente irresistível, Grandia tornou-se um RPG de primeira grandeza, sendo comparado, na época, a Final Fantasy VII para Playstation (não pelo jogo em si, pois a natureza dos dois é completamente diferente, mas sim pela grandiosidade e prestígio adquiridos).

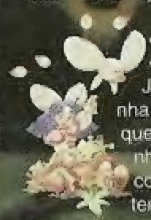
Com isso, os donos de Saturn tinham uma resposta na ponta da língua quando perguntados se o seu console possuía bons RPGs (se bem que, além de Grandia, podia-se mencionar outros como Tengai Makyo, Sakura Taisen, Lunar...), e os jogadores de Playstation, amantes de RPG, ficavam se remoendo por dentro pelo fato de não poderem apreciar Grandia.

Mas isso é coisa do passado. Um projeto tão sublime merecia ainda mais, tinha um potencial maior a oferecer. E foi então que a Game Arts resolveu expandir seus limites, produzindo a versão de Grandia para Playstation, que você tem o prazer de conhecer agora.

QUEM É QUEM?

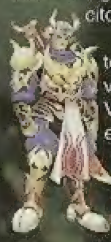
Grandia traz um elemento essencial para um bom RPG: heróis e vilões memoráveis. Os personagens que tomam parte de importância na história, e, as vezes, até os secundários, têm personalidade e características marcantes.

O personagem principal é **Justin**, um garoto de 14 anos, natural de Palm, cidade portuária do continente de Messina, que admira seu pai e sonha tornar-se um grande aventureiro como ele. Justin sempre está procurando por novas missões e buscas fantasiosas, como fazer espadas de pedaços de madeira e encontrar tesouros em forma de diversas tranqueiras diferentes.

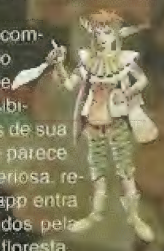


A companheira constante de Justin é **Sue**, uma garotinha de 8 anos que vive com seus avós em Palm. Sue é amiga de Justin desde bebê, e sempre o acompanha em suas aventuras maravilhosas. A pequena garota carrega consigo a criatura conhecida por **Pooey**. Este bichinho foi encontrado pelo pai de Justin, e agora pertence a ele, mas quem cuida dele é a pequena Sue.

Fiena é a beleza em forma de uma garota de 15 anos. Ela vive em uma tenda, construída por ela mesma, nos arredores de New Palm, no continente de Elencia. Membro da Sociedade dos Aventureiros, Fiena é considerada a aventureira número 1 de New Palm. Fiena costumava viver com sua irmã gêmea, mas esta deixou a casa há algum tempo, para entrar no exército de Garlyle.



Gadwin é um guerreiro extremamente poderoso, com 38 anos de idade, que vive recluso em sua casa no Flying Dragon Valley. O grandalhão entra no grupo para escoltar Justin, Fiena e Sue (que realmente gosta dele) para a vila de Daito. Gadwin conhece técnicas poderosas de armas, e pode ensinar um ou dois "truquezinhos" para Justin.



Durante a jornada, Justin e companhia encontram **Rapp**, um membro de 15 anos do Povo da Floresta, que vive na vila de Kaf, na Forest of Possibilities. Parte da floresta nos arredores de sua vila se transformou em pedra, o que parece ter sido causado por uma força misteriosa, relacionada ao exército de Garlyle. Rapp entra no grupo para se vingar dos culpados pela morte de seus pais, petrificados na floresta.

Na base de Garlyle, os heróis encontram uma besta enfurecida, e depois de liberta-la (vencendo-a em uma voraz batalha), eles descobrem que ela é **Milda**, habitante da vila de Lene, com 19 anos, que foi escravizada e hipnotizada pelo exército para a criação de uma espécie de super soldado. Ela também entra no grupo para se vingar de Garlyle. A vila de Milda é rival da tribo de Kaf, e por isso ela tem problemas quando o grupo retorna para lá.

Gid é um Moge (raça de coelhos mercadores), uma criatura misteriosa que sempre está por perto para ajudar Justin (em troca de alguma grana, é claro). Ele se torna membro do grupo, ajudando Justin a caminho do Alento, na cidade de Jeelpadon.

A última a entrar no seu grupo é **Liete**, a misteriosa garota, da civilização Enjool, que aparece e instrui Justin na direção da cidade de Alento durante a aventura. Quando o garoto e sua trupe finalmente atinge a cidade mágica, ela revela os segredos por trás da destruição da civilização Enjool e se une ao grupo para auxiliá-los na eliminação deste mal.

Os vilões do game estão bem a altura dos heróis, e têm papéis realmente surpreendente na história do jogo.

Bahl é o General do exército de Garlyle, da Federação de Jule. Ele é um homem de 48 anos, frio, calculista e que pretende atingir seus objetivos a qualquer preço. Bahl está atrás das Pedras Espirituais, e parece saber muito sobre o passado da civilização Enjool.

Sob o comando do General, está seu filho, o Tenente **Mullen**, que comanda a força de Garlyle sob a tutela de seu pai aos 23 anos. Mullen tem conhecimentos vastos sobre as antigas lendas dos Kouyokujin e das Pedras Espirituais, e dedica todos seus esforços aos interesses de seu pai.

Subordinada diretamente ao Tenente Mullen, a Tenente **Leen**, uma jovem de 16 anos, entrou no exército de Garlyle há dois anos. Ela tem devoção e respeito total ao Tenente Mullen e parece ser parte importante nos planos do General Bahl.

Comandando diferentes esquadrões do exército, as Tenentes **Nana**, **Saki** e **Mio**, todas de 16 anos, seguem as ordens de seus superiores de Garlyle. Juntas, elas forma o Trio Terrível (que mais parece as Guerreiras Mágicas de Rayearth). Nana, Saki e Mio costumam discutir sobre tudo, mas todas concordam em um ponto: Mullen é um gato!

E além destes personagens chaves, Grandia ainda traz figuras notáveis que realizam papéis secundários, como Lilly, a mãe de Justin que tem um restaurante em New Palm e foi uma pirata no passado, sempre se preocupando com seu filho (e dando umas belas paneladas na cabeça quando ele merece); ou Jin, o velho rabugento que mora nas minas de Reku, nos arredores de Palm, e se acha um grande aventureiro; o estranho Pakon, novo presidente da Sociedade dos Aventureiros, em New Palm, que é apaixonado por Fiena; ou Darin, o amado de Milda, da vila de Lene, um homem muito sábio (quer dizer, quase um homem... err, na verdade, algo parecido com uma vaca).

Todas estas figuras têm suas próprias personalidades, o que dá um toque de encanto ao enredo do jogo, e contribui para que ele carregue o título de um dos melhores enredos já criados para um RPG.

CINZAS DO PASSADO PODEM GERAR FOGO

"Tradições e crenças fazem a cultura de um povo, e elas passam de pai para filho através das gerações, transpondo séculos e virando lendas."

"O homem deve sempre sondar o seu passado, para fazer o seu futuro, se não deseja sucumbir aos mesmos erros."

Estas duas frases suprimem a essência básica de todo o enredo de Grandia, que conta a história de uma raça destinada a salvar o mundo, ao custo de sua própria existência.

Diz a lenda que, em um tempo muito longín-

quo, nos primórdios da existência, uma sagrada força soberana e suprema concedeu aos humanos uma bênção, representada na forma de Pedras Espirituais (Seireiseki), entregues aos seres humanos pelos Kouyokujin (povo das asas de luz).

Enquanto o brilho das pedras espirituais iluminasse o mundo, os humanos gozariam de grande prosperidade. Porém, profetizou-se que, no momento em que os homens chegassem ao cume de sua prosperidade, esta era teria um fim. As cortinas de sua época dourada se fechariam subitamente, e apenas sete das sagradas Pedras Espirituais deveriam restar. Juntamente com esta era, os Kouyokujin seriam dizimados.

É desta lenda que surgiram os mitos sobre a civilização Enjool (a qual pertenciam os Kouyokujin), a cidade mágica de Alento, que flutua nas estrelas, e também o mistério em torno da autenticidade das Pedras Espirituais. Desta civilização, apenas algumas ruínas restam no mundo. A maior delas, é a que, supostamente põe um termo na existência do planeta: o Fim do Mundo, uma barreira colossal que divide o mundo em duas partes: o mundo conhecido, e o outro lado que ninguém jamais ousou alcançar, e que, na realidade, todos pensam haver apenas o "nada".

O game começa quando o aventureiro garoto Justin recebe uma Pedra Espiritual, confiada a ele por seu falecido pai, e decide explorar ruínas da civilização Enjool para descobrir sobre a autenticidade das lendas deste povo. Justin encontra Liete, uma garota da civilização Enjool, que lhe informa sobre a destruição causada pelos humanos no passado. Quando os homens e os Kouyokujin viviam lado-a-lado, ajudando-se mutuamente, a humanidade corrompeu-se do caminho do bem e os homens começaram a lutar pela dominação sobre seus irmãos. Mas Liete deixa uma idéia muito vaga de como a civilização Enjool foi dizimada. Justin fica confuso, e a misteriosa garota diz: "Tu que procuras respostas, viajes para leste, na direção do Fim do Mundo, e as encontrará em Alento".

É então que tem início a emocionante, cativante e até surpreendente saga de um garoto e seus amigos, envolvendo mistérios e revelações inesperadas. O problema é que Justin se depara com altos membros do exército de Garlyle, que parece estar MUITO interessado nos segredos escondidos por trás da civilização Enjool (principalmente quando o assunto é "o que causou a destruição deste povo").

No desenrolar da trama você vivenciará momentos marcantes, como (não leia se não quiser estragar sua surpresa) quando Leen (surpresa se aproximando) diz que os Kouyokujin estão destinados à extinção, mas que o poder para salvar o futuro não está com ela, mas sim com Fiena, e Justin; contudo, eles ainda não adquiriram o poder suficiente, e então (surpresa aqui!) Leen revela suas asas de luz, e fala para Mullen, e o resto do pessoal no Forte Militar J, que suas asas podem ser um símbolo da transgressão humana, mas que ela ainda é capaz de fazer as coisas certas; depois, num ato de extrema nobreza (mais surpresa), ela diz para o mundo não repetir os mesmos erros do passado, e, suas últimas palavras são: "Tenente Mullen, por favor ouça minhas últimas palavras, eu apenas quero que você saiba, que eu amo você mais do que qualquer coisa... Eu realmente... E profundamente, amo...", e então usa todo o seu poder, e se sacrifica pelo futuro da humanidade (fim da surpresa). Tocante, não? E olha que este é só um dos muitos momentos que mexem com seus sentimentos no jogo.

O FUNCIONAMENTO DE TUDO

O enredo não é o único atrativo de Grandia. seu sistema de jogo minuciosamente elaborado, ao mesmo tempo complexo e fácil de entender, permite que você tenha grande liberdade e possa se divertir até nas batalhas.

Para começar, nas dungeons, de design genial, você encontra os inimigos por contato (e não pelo conhecido sistema de encontros aleatórios), e pode evitá-los sempre que desejar (e o local permitir).

O sistema de batalha é uma evolução do já conhecido ATB (Active Time Battle, de FFIV, V, VI, etc.), implementado com elementos do CTB (Charge Time Battle, de Final Fantasy Tactics). O sistema de Grandia é o Ultimate Action Battle (ou simplesmente UAB). Ele é baseado na barra de IP (Iniciative Point), na qual os personagens definem seus comandos e realizam suas ações. O turno de cada personagem começa no início da barra, e então ele deve esperar o personagem chegar até o ponto COM da barra, quando ele vai definir o comando, a ação a se realizar. Depois disso, o personagem deve chegar até o ponto ACT da barra para fazer a ação definida (o tempo percorrido entre o ponto COM e o ponto ACT depende da ação escolhida).

Além disso, Grandia possui algumas das batalhas mais arrepiantes conhecidas (estando ao lado de Star Ocean e Tales of Phantasia/Destiny no quesito "ação em batalhas"). Pode haver até 10 personagens na batalhas, entre inimigos e aliados, e, com o sistema UAB, todos têm ação constante, ninguém tem de ficar esperando o turno de ninguém. Há ainda um sistema de combos, quando vários ataques seguidos são desferidos em um mesmo personagem, o que traz pancadarias ainda mais frenéticas.

As ações realizadas são escolhidas através de um menu de argola, e incluem Combo (dois ataques médios consecutivos), Critical (um único ataque forte), Skill-Magic (para usar técnicas ou magias), Implements (para usar itens), Defense (para ficar em posição defensiva ou se mover no campo de batalha), Look (para ver os Status de seus personagens ou dos inimigos), Strategy (para escolher entre vários tipos de batalha automática para um ou todos os seus personagens) e Conflict (para fugir da batalha).

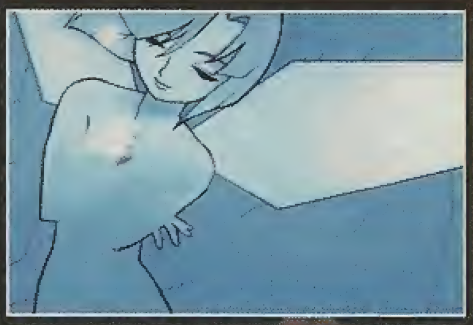
O sistema de magias também é bem interessante. Grandia utiliza o recurso inédito de dividir os Magic Points em três níveis diferentes, um para cada nível de magia. Há o MP de nível 1 para magias de nível 1, MP de nível 2 para magias de nível 2 e, obviamente, MP de nível 3 para magias de nível 3. Novas magias são ganhas evoluindo-se os elementos (que você atribui aos personagens com Mana Eggs). Para evoluir cada elemento, basta utilizar uma magia baseada nele para ganhar experiência ao elemento (magia de fogo —> experiência para elemento fogo, e assim por diante). São quatro elementos básicos: Fire (fogo), Water (água), Earth (terra) e Wind (vento), e cada um gera magias de tipos distintos. Há também magias que combinam dois elementos, gerando novos deles: Lightning (raio), gerado por Fire+Wind; Snow (neve), gerado por Wind+Water; Wood (floresta), gerado por Water+Earth; e Meteor (meteoro), gerado Earth+Fire.

Além das magias, há também as técnicas. Ao invés de gastar MPs, as técnicas (Skills), necessitam de SP para serem realizadas. Os personagens ganham novas técnicas ao evoluir suas habilidades com armas. Cada personagem pode utilizar dois ou três classes de armas (entre machados, espadas, arcos, facas, cajados e chicotes), e devem evoluir estas usando-as continuamente nas batalhas. Há também técnicas que podem combinar duas armas diferentes ou até armas e elementos juntos.

O QUE HÁ DE NOVO?

Apesar da demora para a conversão do Sega Saturn para o Playstation, esta versão de Grandia não traz inovações realmente significantes, e, mesmo o jogo já sendo excelente, este fato conta como um ponto negativo. Os gráficos poligonais continuam com o mesmo nível de textura (que já era excelente), e nem o frame rate melhorou (isso realmente poderia ter ficado melhor). As cenas em Anime/CG têm praticamente a mesma resolução que no Saturn (isso não é ruim, é que no console da Sega os caras realmente capricharam).

A maior mudança ficou por conta do visual das magias. Todas elas foram retrabalhadas para utilizar a capacidade gráfica do Playstation. Por isso, você será presenteado com deslumbrantes visuais de efeitos de fogo transparente, raios que emitem luzes por toda a tela, além de outros. Só mesmo vendo as magias em ação para conferir os lindos efeitos que a Game Arts preparou com a potência do Playstation.



Outra melhora foi nos load times. No Sega Saturn, o game carregava por um tempo (que não era demorado, mas incomodava) no acesso ao menu principal e batalhas. Agora, o jogo tem acesso ao menu praticamente instantâneo e, quando você tocar um inimigo, será imediatamente enviado para a batalha, sem load (mas ainda há load quando a batalha termina, para voltar à tela de jogo). O problema, é que para cortar o tempo de carregamento para a entrada de batalha, a Game Arts diminui a resolução dos cenários de fundo (que são bitmaps renderizados, ou seja, gráficos 2D que simulam um visual 3D). No Sega Saturn, o cenário renderizado quase se confundia com os polígonos, mas no Playstation, a resolução é prejudicada e percebe-se certa pixelação e embaçamento.

Mais uma vantagem é o suporte para o joystick Dual Shock. Com ele, você pode jogar o game nos direcionais analógicos (L3 e R3). Com o L3, você controla os personagens e cursores, já com o R3, você pode rotacionar a câmera durante o jogo. Há também o suporte para Pocketstation, para você jogar alguns minijogos (nada comparado ao Digital Museum, para Sega Saturn), mas como o acessório é um tanto raro, dificilmente você terá a oportunidade de jogá-los.

CONCLUSÃO

Mesmo para quem já tem, ou apenas jogou a versão para Sega Saturn, o game continua obrigatório. O único pecado foi a Game Arts não ter adicionado mais nenhuma side quest (o jogo tem apenas três dungeons paralelas). Mas, apesar dos poucos extras, o jogo compensa, e merece ser jogado do começo ao fim (e olha que são em média 50 horas corridas até o final, pelos dois CDs). Se você nunca jogou Grandia, não sabe o que está perdendo, trate de comprar este jogo.

PLAYSTATION

プレイステーション

GRANDIA

GAME ARTS / ESP - 2 CDS

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.7	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	4.6		

4.4

PRÓS

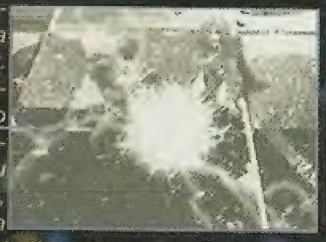
- Um enredo que prende, tanto pelos personagens quanto pela própria trama
- Um dos melhores sistemas de jogo já produzido

CONTRAS

- Apesar do game já ser bom desde a versão Saturn, poderia haver mais elementos inéditos, como novas side quests

Star Ocean
THE SECOND STORY

A vasta imensidão do universo foi alvo da imaginação de dez bilhões de pessoas e representou um infinito número de possibilidades para elas. Desses, nasceu uma incontável quantidade de sonhos e inspirações. Claro que algumas delas eram perversas. Fato que foi confirmado no Setor Gamma, quando formas de vida inteligentes provenientes do planeta Rezonia declararam guerra contra os planetas da Earth Federation, o que nos jogou em uma violenta série de batalhas. Ano universal de 342. Neste ano, um homem, o capitão do Cruzador Espacial Calnus, trilhou o caminho para a vitória contra as forças de Rezonia. No ano universal de 342 ele rumou para o planeta subdesenvolvido de Roak, resolvendo o incidente envolvendo um misterioso vírus e frustrando os planos do líder do planeta Fargett, Jie Revous, que controlava Rezonia secretamente. Como recompensa por seus méritos, aos 38 anos foi promovido ao mais jovem comodoro da Feredação. Eu respeitei meu pai por isso mais do que qualquer outra pessoa. Cresci acreditando que eu seria um oficial da Federação tão bom quanto meu pai. Foi quando percebi que eu deveria ser eu mesmo. Não sou apenas um caozinho da Earth Federation ou o filho do Comodoro Ronixis J. Kenni. Mesmo assim, aqui estou eu agora..."



CLÁSSICOS REQUINTADOS

Os últimos momentos do Super Famicom reservaram bons momentos. Em especial um, desenvolvido sob as asas da Enix, a responsável pelo mega-sucesso de Dragon Quest. Motivos para tal destaque? A supremacia gráfica que chegavam a se equiparar a Arc The Lad (Sony, lançado para Playstation na mesma época), centenas de vozes, a apresentação completamente narrada em inglês, sistema de batalhas emocionante e inovador... Tudo isso comportado em um cartucho de 48 mbit, o segundo maior game para o console (dividindo este mérito com Tales of Phantasia, da Namco, outro game de elevado naipe, e perdendo somente para Tengai Makyou Zero, Hudson, com 72 mbit e um relógio interno), e dando consistência a um dos mais fantasiosos e envolventes enredos da softhouse, onde você encarnava Ratix Ferrence, um Fellpool cavaleiro da pequena vila de Ciatos que, de repente, se vê às voltas com a ameaça de seu mundo por Jie Revous e suas tropas alienígenas. Ao lado de seus amigos Milly, sua amiga de infância e curandeira; o então capitão Ronixis e a primeira oficial Ina, membros da Earth Federation e responsáveis pela Cruzadora Estelar Calnus; Cius, Joshua, Fear, Marvel, Presie, Ashley e Tinek, conseguem trazer a paz, dando origem a uma aventura épica que ficou conhecida somente por duas palavras: Star Ocean.

Apesar do relativo sucesso alcançado no final da era 16-bit, a Enix conhecia a grande oportunidade que tinha em mãos e o potencial do conceito do título. Assim, mais uma vez ao lado da Tri-Ace, a lenda de Star Ocean renasce em grande estilo, desta vez no Playstation.

VELHOS HERÓIS

Vinte anos se passaram desde a batalha travada no planeta Roak, que alcançou até mesmo os confins do universo conhecido e tornou-se exemplo de bravura nas páginas da história. Feito, aliás, que fez de Ronixis J. Kenni o mais respeitado herói da Earth Federation. Mantendo seu ceticismo, acabou por se apaixonar por Iria Silverstole e, dos laços formados, nascera Claude. Um futuro brilhante como filho de Ronixis o esperava... Ou assim pensavam. Na verdade, a fama do pai era nociva, chegando a se tornar um fardo. Fora ela quem garantira ao jovem membro da Guarda da Federação Claude Kenni o não reconhecimento de seus méritos. Entre os próprios tripulantes corriam comentários desagradáveis de que Claude sempre vivera à sombra de seu pai e alcançara seu estado atual ao custo de sua fama. Aliado a isso sua natural aversão às exigências daqueles que o cercavam — "filho de peixe, peixinho TEM a obrigação de ser", parafraseando o ditado — o jovem Kenni sentia que tudo aquilo estava errado.

Em um ponto longínquo do imenso universo, no minúsculo planeta de Expel, uma pequena menina era encontrada pela jovem Westa Lanford na Floresta de Shingo, arredores do vilarejo de Arlia. Batizada de Rena, ela cresceu cercada de mistérios e se tornou uma bela jovem de cabelos azuis. "Como eu teria chegado à floresta? Quem poderia ter deixado uma criança em um lugar como este? Por que me sinto tão apegada à Floresta?". Perguntas sem respostas. Perguntas que desde o início fizeram parte de sua consciência, mas nunca realmente a preocuparam. Isso, até o dia em que seus poderes de cura, algo jamais visto naquele planeta, se manifestaram pela primeira vez. Mesmo as Artes Heraldicas, responsáveis pelas místicas energias possuídas por cada ser no universo, eram capazes de dar uma explicação para isso. Foi quando todas as dúvidas afloravam simultaneamente em um turbilhão que a deixou confusa. "Será que sou um monstro?" Essas idéias somente abandonavam sua mente quando estava na Floresta de Shingo.

Foi quando, por um capricho do destino, a vida destes dois indivíduos tão incomuns se cruzaram. Rumando pelo espaço, Ronixis e sua nave capitânea, a Calnus, descobrem um estranho planeta de condições instáveis, mas habitável. Por não estar nos mapas da Federação, decidem explorar sua superfície. No grupo de reconhecimento, apenas Ronixis, Claude — então com 19 anos — e alguns membros da segurança. É então que Claude, confrariando as normas de segurança e as ordens de seu pai, aciona um dispositivo misterioso que o transporta para um destino desconhecido.

Ao mesmo tempo, Rena segue para a floresta de Shingo, mesmo tendo sua mãe alertado sobre os perigos que rondam por aquele lugar. Com a paz que sente ao penetrar na floresta, a jovem, na flôr de seus dezessete anos, sequer percebe o olhar agressivo à sua espreita. Sem que ninguém esperasse, a grande criatura saltou por entre as árvores, revelando seu grotesco corpo recoberto por uma grossa pelugem. Da boca de Rena, somente um grito pôde ser ouvido. De olhos cerrados, em pânico, sentiu o hálito quente da criatura em seu rosto... Até que um brado de fúria rompeu o silêncio, precedendo a aparição de um jovem de cabelos dourados que pôs-se a degladiar com o ser, tendo em punho uma estranha arma luminosa. Na mente de Rena, apenas uma antiga lenda poderia explicar o que ocorrida diante de seus olhos. A lenda do Guerreiro que viria de uma terra distante portando sua Espada de Luz quando Expel estivesse em perigo iminente. Aquele, contudo, não era o lendário combatente. Era só Claude e seu Phaser.

Acreditando fiarmente que Kenni era o personagem das lendas que todos esperavam, a jovem de cabelos azuis levou-o à sua casa, com o intuito de apresentá-lo ao líder do vilarejo. É lá que, por um descuido de Westa, mãe adotiva de Rena, Claude passa a conhecer a lenda do Combatente Lendário, narrada com mais detalhes durante o encontro com o velho líder de Arlia. Este também explica sobre a Sorcery Globe, um estranho corpo celeste que caiu sobre a cidade de Elluria, ao mesmo tempo que dezenas de distorções em todos os aspectos de Expel se iniciaram. Animais tornaram-se mais violentos, abalos sísmicos tornaram-se constantes e cidades foram tragadas pelo oceano... E o meteoro seria a única explicação para tantas calamidades.

Claude lamenta, mas revela não ser o herói que solucionaria os problemas daquele planeta. Todos se sentem desapontados, em especial Rena, que acreditara com todas as suas forças na lenda. Mesmo percebendo o que fez, ele resolve partir, percebendo que não conseguiria obter respostas de seu comunicador se permanecesse ali. É nesse momento que Rena é raptada por Allen, um amigo de infância, mas logo é salva por Claude e sua "Espada de Luz". Allen havia sido dominado por um fragmento da Sorcery Globe, o que indicava que o perigo que representava começava a atingir níveis perigosos. Isso, somado à suspeita de que a Sorcery Globe poderia não ser exatamente um meteoro, mas sim um fragmento de alguma civilização mais avançada que pudesse lhe dar pistas de como voltar à Terra, o viajante aceita a proposta e parte em sua jornada. Entretanto, não consegue fazer isso sozinho. Rena vê nas atitudes de Claude — *"Não sou o Guerreiro da es-*

PLAYSTATION

プレイステーション

STAR OCEAN: SECOND STORY

SONY / ENIX - 2 CDs

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	4.5
SOM	4.8	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	3.8		

4.4

PRÓS

- Mais de mil vozes para ilustrar esta incrível aventura
- Storyline envolvente, com intrincado relacionamento entre os personagens

CONTRAS

- Nomes traduzidos de forma estranha, tirando o sentido de algumas passagens
- Algumas traduções ao pé da letra, prejudicando

pada de Luz, mas talvez eu possa me tornar ele um dia", dizia ele — a coragem que procurava para impulsionar sua busca pelo passado, para finalmente desvendar quem ou o que realmente ela é.

A partir daí a aventura dos dois protagonistas se desenrola, passando por várias localidades e atravessando contratempos até chegarem ao destino. E, como não poderia deixar de ser, deparam-se com aliados valiosos na jornada. Entre eles, a mestra da Heraldry Magic **Celine Julles**, que se une aos demais em forma de agradecimento por terem salvo as crianças de seu vilarejo. Mars, e seu pai, o Heraldry Master local; o esquentado e azarado aventureiro das duas espadas, **Ashton Anchors**, que, em um de seus atos de bravura, se vê obrigado a conviver pelo resto de seus dias ligado a dois dragões que brotam de suas... Hmm... "Costas" (e, aliás, adoram esculachar e criticar o coitado); **Dias Flac**, o frio e amargurado lobo solitário, que perdera sua família após um ataque de ladrões e considera Rena como sua irmã mais nova, mas confia a Claude sua segurança por perceber nele uma certa "força", um sentimento que ele jamais possuiu; **Opera Vectra**, a aventureira beberrona, e **Ernest Raviede**, seu namorado, membros de uma raça de exploradores espaciais com a peculiar característica de possuir um terceiro olho, que cruzam o espaço à procura de aventuras; a inventora **Precis F. Newman** e seu robô Mujin, que se unem aos demais por estes serem os únicos que conseguem agüentar a menina (nem o pai dela suporta!); **Bowman Jorn**, professor da Universidade de Ringa, que aos 27 anos procura colocar em prática seus dotes como artista marcial na tentativa de solucionar o caso do globo; e **Leon Geeste**, o fellpool filho de Flora e Murdoch, chefe das pesquisas do castelo de Lacool que, apesar dos doze anos de idade, é capaz de invocar mágicas tão poderosas quanto Celine. Isso até chegar ao temido continente de Elluria, completamente dominado pela Sorcery Globe. É aqui que a verdadeira história começa a transparecer e os responsáveis por todas as catástrofes se manifestam. Mas, infelizmente, os nefastos planos destes começam a entrar em sua fase final, à medida que os últimos tempos de Expel se aproximam...

Nesse meio tempo, o sinal de socorro de Claude finalmente é recebido e Ronixis o teletransporta involuntariamente de volta à Calnus. Lá, o jovem Kenni descobre que o pequeno planeta de seus amigos está a ponto de se colidir com um corpo de imensa quantidade energética, devido a uma alteração de sua órbita causada pela Sorcery Globe. Aos olhos de Claude ainda havia uma esperança de impedir tudo isso. Em um último apelo, suplica pela permissão de seu pai para que se despeça de seus amigos no planeta. Vendo no filho a própria imagem, Ronixis concede cinco minutos a mais em Expel. Tempo o suficiente para, num ato de bravura, Claude desobedecer mais uma vez as ordens do comodoro e partir com seus amigos para tentar evitar destino do planeta.

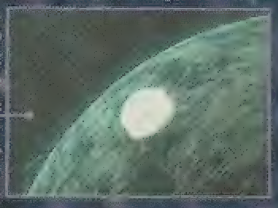
Os esforços, todavia, são inúteis. Os Dez Sábios de Deus, poderosíssimos criminosos, conseguem fazer com que Expel se aproxime o suficiente da esfera de energia, a qual chamam de Nede, seu planeta natal, para poderem se transportar para lá. Não esperavam, no entanto, que os aventureiros também fossem levados ao corpo energético. Expel desaparece ao colidir com Nede, enquanto Ronixis vê com pesar a perda de seu filho. "*Dei o melhor de mim? Sim. Mas isso não foi o bastante para salvá-lo. Agora meu filho está morto!*". Diante dessa resposta, todos à bordo da nave capitânea se silenciam.

O SEGUNDO EPISÓDIO

Quando acordam, os heróis se vêem em um estranho lugar, repleto de árvores em uma densa floresta. Rena se sente particularmente familiarizada com o ambiente, guiando o grupo como se algo dentro de si revelasse o caminho até um teletransportador. Através dele chegam até Central City, principal cidade de Energy Nede. O prefeito, Narl, os espera em sua sala para dar início aos esclarecimentos.

Há cerca de 7.5 milhões de anos, a sociedade Nedian já superava todas as demais civilizações da galáxia em termos de avanços tecnológicos. O mesmo valia para os conhecimentos Heráldicos, concedendo a eles o poder para se tornarem os mestres do universo. Ainda assim, a natureza pacífica dos Nedians fazia com que não almejassem o domínio sobre outros povos. Ou ao menos essa era a ideologia da maioria dos habitantes daquele planeta. Dez homens de grande poder em posições influentes no governo e no exército, uniram-se e se auto-proclamaram os Dez Sábios de Deus, dando início a um terrível plano de conquista que se iniciaria por Nede. Percebendo a periculosidade dos renegados, o povo se uniu e, após muitas batalhas, conseguiram aprisionar cada um dos sábios e, como a pena de morte não era permitida, foram selados em uma Eternal Prison e lançaram-nos no espaço longínquo, sem um destino e acabando de vez com a ameaça.

Entretanto, os Nedians ainda estavam receosos quanto à possibilidade da aparição de seres com as mesmas intenções dos Sábios. Assim, deram início a um programa de precauções que culminou na reclusão da civilização. Iniciaram a construção de um planeta artificial protegido por uma redoma de energia, fazendo as vezes de um escudo, impedindo que nada entrasse ou saísse dali. Os Nedians migraram para esse planeta menor, explodindo Nede original e dando início à era de Energy Nede. Por fim, restringiram a produção de armas e estudos na área Heráldica a duas cidades, Armlock e Givaway respectivamente. Essa atitude foi uma das grandes responsáveis pelo desconhecimento da sociedade Nedian por parte da Earth Federation, que monitorava o planeta apenas como um campo energético, sem suspeitar que algo poderia se ocultar em seu interior.



Mas mesmo isso não conseguiu apagar o passado negro desse povo. De alguma forma, os Dez Sábios ganharam o comando da Eternal Prison e começaram a formular uma forma de retornar ao planeta natal. Para tanto, precisaram de um planeta com órbita próxima à Nede. Para a infelicidade de todos, esse planeta era Expel. Em outras palavras, a Sorcery Globe era exatamente a mesma Eternal Prison que continha os dez condenados... Jogando Expel contra o escudo de energia através de uma Quadralic Sphere — criada a partir da condensação da energia Heráldica — conseguiram quebrar a barreira de Energy Nede, ficando próximos o bastante para usarem seus poderes e alcançar o objetivo primário.

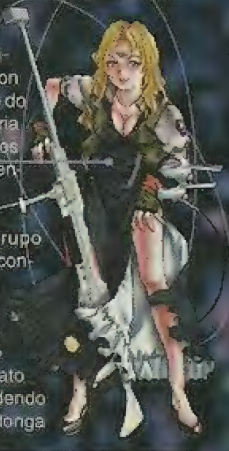
Narl explica ainda que, com o avanço tecnológico, o poder Heráldico dos Nedians foi incrivelmente reduzido. Mesmo os mais poderosos usuários de Heraldry Arts não são páreo para os criminosos. Por isso, precisam de guerreiros com grandes poderes, como Claude, Rena e os demais. Com a destruição dos Dez Sábios de Deus, poderiam finalmente recuperar a cidade de Feenal e, com a energia de todas as cidades de Energy Nede, reverter o fluxo do espaço tempo-contínuo para voltar até pouco antes do colapso de Expel e evitar sua destruição, trazendo de volta todos aqueles que perderam suas vidas durante a colisão.

É assim se inicia a segunda parte da longa aventura, onde os heróis são obrigados a transpôr muitos desafios, como conseguir um Synard, forma de vida capaz de voar e utilizada como montaria pela elite do planeta, tendo a oportunidade de conhecer o biólogo **Noel Chandler** e a repórter **Chisato Madison**, que enriquecerão suas fileiras, e provações, como atravessar cada um dos quatro campos de Energy Nede — correspondentes ao Conhecimento, Poder, Coragem e Amor — e tendo de estar frente à frente com cada um de seus medos mais profundos. Mas o jovem Kenni e Rena são os alvos das transformações mais importantes. Claude ainda testemunha da destruição da Calnus, nave capitânea de seu pai, diante de seus próprios olhos, sem que nada pudesse ser feito. Rena, por outro lado, descobre que sua verdadeira mãe, a chefe de pesquisas da estação de Armlock, Reema, viveu a mais de 7.3 milhões de anos, sacrificando a própria vida para mandar a menina de cabelos azuis para longe da explosão de seu laboratório, em Expel... Isso tudo até estarem prontos para derrotar os Dez Sábios e descobrir que tudo em que acreditavam não passara de mentiras...

UMA HISTÓRIA INCERTA

Isso é tudo a se dizer sobre o storyline de Star Ocean: Second Story? Não. Resta ainda mencionar que isso tudo pode acontecer ou não. Em outras palavras, dependendo de suas atitudes, é posível até mesmo mudar todo o andamento do enredo, o que, obviamente, tem um desfecho diferente. Por isso mesmo o título reserva OITENTA E SEIS FINAIS diferentes, algo inédito no universo dos games — Chrono Trigger, da Square para SNES, um dos detentores do maior número de finais da história dos games, possuía somente 11, ou seja, quase oito vezes menos.

Apesar de serem ao todo doze personagens, você pode até mesmo terminar o jogo somente com Claude e Rena. Você pode recusar quantos personagens desejar mas, uma vez recusados, eles não mais farão questão de ingressar no grupo. Por outro lado, há um limite de oito componentes, sendo que alguns deles apenas oferecerão seus serviços se algumas condições forem cumpridas. Dias Flac e Leon Geeste são casos à parte, uma vez que unem-se dependendo do personagem principal (Dias vem com o grupo apenas na história de Rena, enquanto Leon apenas na de Claude). Por metodos normais você poderá conseguir somente seis personagens, sendo eles Claude e Rena, Celine, Bowman, Dias / Leon e Noel. Para os demais, você terá de seguir por Side Quests, em sua maioria iniciados durante um **Private Action** (quando o grupo se dispersa em uma cidade, realizando suas explorações por conta própria; é aqui que vários eventos entre os personagens ocorrem), acionado com □ diante de uma cidade. Por isso, sempre que uma nova página da história for virada, visite as cidades mais uma vez, reservando um pouco de seu tempo para conversar com todos durante uma Private Action. Esse ato pode lhe valer Ashton (o terceiro melhor guerreiro do jogo, perdendo apenas para Claude e Dias) / Opera (a melhor atacante a longa



distância; aliás, ela não se une caso o guerreiro dos dragões já esteja no seu grupo), Precis (e seu poderoso Mujin), Ernest (com a maior distância de ataque, mas só aceitará vir com você caso Opera já seja membro) e Chisato (a mais rápida dos personagens)!

Então a combinação de personagens em meu grupo que resulta em finais diferentes?", você se pergunta. Bem, em partes sim. Os componentes de seu grupo têm um grande papel na obtenção de diferentes finais. Existem, entretanto, outros fatores que influenciam nisso. O primeiro deles é o protagonista escolhido. A história sofre algumas pequenas alterações dependendo se Claude ou Rena é o personagem principal. Algo normal, por assim dizer. Todavia, SO:2ndS vai ainda além. Há atributos que medem o relacionamento entre os personagens, o que define o acontecimento ou não de certos fatos (sem um alto nível de Love entre os dois protagonistas, por exemplo, o evento em Fun City em que Rena consulta a cartomante para saber se Claude gosta dela jamais aconteceria). São três os atributos que influenciam nesse aspécto: **Love Level**, responsável pelos envolvimentos entre personagens de sexos opostos; **Friendship Level**, a respeito dos sentimentos de combatentes de mesmo sexo; e **Emotion Level**, acerca do respeito que o grupo tem por Claude ou Rena. Estes níveis variam de acordo com suas escolhas durante as Private Actions. Um bom exemplo disso ocorre em Salva, na loja de Armas / Acessórios, entre Claude e Rena, pouco antes de se encontrar com o Rei de Cross. Rena observa algumas das várias jóias da loja quando o viajante pergunta se ela encontrou algo interessante. Ela aponta para um colar de Esmeralda, enquanto pergunta o que achou dele. São dadas três opções:

A) *Hey, ele é bonito!*

Respondendo a primeira, Rena ri e diz ser incomum que um rapaz se interesse por jóias. Claude não gosta muito da resposta por achar que ela insinua algo... O que resulta com um redutor de -1 ponto no Friendship Level de Rena em relação a Claude e Claude para Rena.

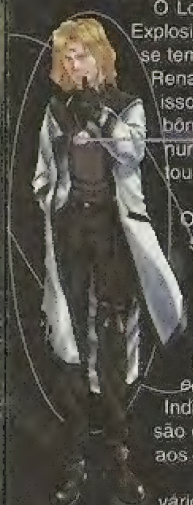
B) *Eu realmente não entendo muito de jóias...*

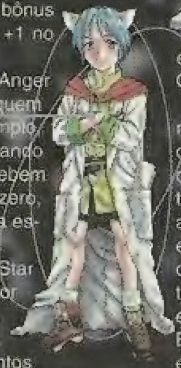
Com a segunda, Rena diz que esperava a resposta, sendo Claude um garoto. Ele então vira para a aventureira e diz que talvez ele compre um desses para ela um dia desses. A dos cabelos azuis pergunta se ele fala sério, enquanto Claude confirma. Mas Rena recua e diz que não esperaria nada de espetacular, terminando com um modificador de +2 pontos no Love e +2 pontos no Friendship Level reciprocamente.

C) *Quer que eu compre isso para você?* (para esta última você vai precisar, além da cara de pau, de 200 Fold).

Rena fica surpresa mas, antes que possa dizer qualquer coisa, Claude compra o colar, colocando-o no pescoço da jovem. Rena diz que não estava insinuando para que ele comprasse a jóia. Mesmo assim, Claude diz que *"De qualquer forma, esmeralda não é a pedra do seu aniversário?"*, deixando ela surpresa. *"Ah, errei, né?"*, diz ele, mas Rena responde que ele havia acertado. Revela também estar impressionada por ele ter lembrado do dia de seu aniversário. O cavalheirismo concede 1- o acessório Leaf Pendant, 2- a perda de 200 Fold, 3- um bônus de +3 no Love Level de Claude por Rena e +3 no Love Level e +1 no Friendship Level de Rena por Claude.

O Love e o Friendship Levels também influenciam no Anger Explosion / Explosão de Fúria, ocorridos quando alguém por quem se tem muito apreço tomba em batalha (quando, por exemplo, Rena cai inconsciente e Claude "Explode de Fúria"). Quando isso acontece, todos os atributos do personagem recebem bônus e cerca de 2/3 do dano recebido é reduzido a zero, numa reação quase "berserk". Ashton, por sua natureza estourada, é aquele que mais entra em tal estado.





Todos esses fatores tornam os personagens de Star Ocean 2nd Story extremamente únicos, fato que, por sina, é uma das principais características do título. Cada personagem é um indivíduo, não uma mera unidade de exército. Além de possuírem armamentos diferentes (e pode acreditar: são CENTENAS deles, indo de espada até metralhadoras...), enredos próprios e personalidades características (Leon é arrogante, dizendo frases como *"Eu não preciso da sorte, eu tenho a técnica"*; Dias é amargurado, Fingal é o arqueólogo a la Indiana Jones, Celine é azarada, Opera é alcóolatra e assim por diante), são detentores até mesmo de comidas favoritas e instrumentos musicais aos quais têm mais afinidade!

Voltando ao assunto dos finais, ainda existe a Cave of Trials com vários elementos e até mesmo chefes do primeiro Star Ocean (no último andar deste dungeon secreto localizado em uma ilha deserta de Expel, o décimo terceiro, batizado de "Holy Cavern of the Winged Angel", você ainda terá a oportunidade de enfrentar duas das chefes mais poderosas de seu predecessor, Gabrie Celesta e Iseria Queen), que, quando completado, também influencia no final.

Devido à grande quantidade de finais é até mesmo possível se passar o game inteiro realizando exatamente as mesmas ações e terminar com um desfecho diferente.

"ACTIVE TIME BATTLE SYSTEM"

Outra das características marcantes de Star Ocean era seu sistema de batalhas, com ação incessante e em tempo real (esqueça os turnos ou Time Gauges, agora todos, aliados ou oponentes, atacam ao mesmo tempo no momento que desejarem), da mesma forma que Tales of Phantasia mas com mais planos de ação, batizado de Active Time Battle System. E, como não poderia deixar de ser, a Enix conseguiu transportar e implementar ainda mais isso em sua seqüência para o 32-bit da Sony.

Como anteriormente, as batalhas se dão em uma velocidade fenética, exigindo do jogador um senso estratégico extremamente apurado, capaz de planejar formas de ataque / defesa com grande velocidade. Os peronagens ainda têm livre movimentação pelo campo de batalha mas os antes três ou quatro planos de ação foram substituídos por um campo de batalha completamente 3D, possibilitando uma capacidade de mobilidade ainda mais ampla. Sem mencionar o tamanho dos locais onde os combates ocorrem, agora aumentado e com uma série de elementos que podem facilitar ou dificultar suas táticas, como rochas que bloqueiam sua passagem, carrinhos de mina que se movimentam independentemente e podem causar graves danos a todos, pilares que, ao acertado, caem e podem frustrar planos, apenas para mencionar alguns. Todos esses elementos culminam na necessidade de uma estratégia elaborada, sendo que o típico "ataquem tudo com tudo que tiver" — bastane usado em Tales of Destiny — não funcionará exceto se seu poder seja realmente elevado. Prender o oponente num canto ou entre dois personagens (o conhecido "sanduiche"), colocá-lo na linha de um carrinho de mina ou na direção da queda de um pilar serão atos realmente necessários.

Entre as adições, podemos citar também o fato de que você não precisará vencer 100% das batalhas contra chefes. Serão várias as vezes que será preciso perder para poder prosseguir no enredo. Até aí, nada incomum. A inovação aqui é o fato de que pelo menos duas vezes (na batalha contra Sin na fronteira de Lacool e Elluria, e no primeiro embate entre seus personagens e os Dez Sábios de Deus) você precisará se manter vivo por um determinado período de tempo, seja ele trinta segundos ou cinco minutos — nunca excendo esse limiar. Corra pelo cenário, recarregue suas energias ou seja o que for, o importante é se manter vivo.

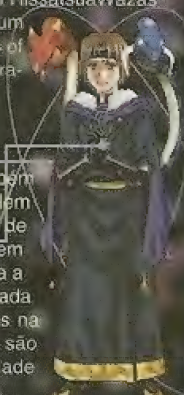
A mágica aqui também recebeu uma nova origem. Chamadas de Heraldry Skills (originalmente Crest Skills na versão japonesa), esta é a forma mais comum de canalizar a misteriosa força interior, contida em todos os seres do universo e batizada de Manna, de diferentes formas. As Heraldic Arts são ritos passados por Tria, o deus da criação, para suas sacerdotizas (como Celine) em templos e transcritos na forma de tatuagens. Os diferentes padrões desses cânticos permitem que a Manna seja canalizada de diversas formas. Estas artes, contudo, não concedem ao usuário a capacidade de curar, possuída somente por seres com a força interior extremamente pura, capazes de desenvolver tais poderes sem a ajuda dos símbolos arcanos, como é o caso dos Nedians. Seu uso, entretanto, continua como em seu predecessor, com um único diferencial: a necessidade de se exaurir a uma barra de tempo para que as mágicas possam ser utilizadas novamente. Quando maior o poder do usuário, mais rápida o medidor se esvazia.

O sistema de Killer Moves (HissatsuWaza na versão original) sofreu suas modificações em relação ao primeiro Star Ocean, sendo ao mesmo tempo simplificado e melhorado. Agora não mais existem quatro botões para Killer Moves (dois para curta distância e os demais para longa), sendo reduzidos a dois somente. Porém, tanto seus efeitos quanto quantidade de dano variam de acordo com a distância. Uma Shooting Star próxima, por exemplo, gera uma poderosa seqüência de socos, enquanto à longa distância, uma esfera de energia concentrada não tão potente. Claro, há ainda KMs que podem ser executados somente a uma certa distância, como o Sword Bomber (longa) e a Mirror Slash (curta). Sem mencionar que em SO:2ndS tais movimentos agora recebem bonificações à medida que são utilizadas, tornando-se mais e mais eficientes (a Air Slash se inicia azul, ganhando um brilho esverdeado ao atingir 100 pontos e, finalmente, dourado ao ser desferido 200 vezes).

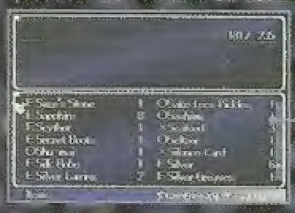
Por outro lado, algumas regalias também foram cessadas. Os Link Combos, que tornavam possível se cancelar um Killer Move em outro para combos de até quatro KMs, que causavam um dano monstruoso, agora só estão disponíveis ao se equipar um acessório homônimo. Os Ougi, livros que concediam HissatsuWazas poderosíssimos que combinavam vários outros em um único por um custo relativamente baixo (como as Sacred Skills de Stan de Tales of Destiny), também desapareceram sob o pretexto de que desequilibravam a jogabilidade.

CADA UM NA SUA

Voltando um pouco aos personagens, pode-se dizer também que os status também são responsáveis por sua "unitariedade". Além de cada um dos atributos se encaixarem de acordo com o storyline de seu possuidor (a Lucky de Celine jamais ultrapassa 18, Ashton tem um alto GUTS, Opera tem um Hit mediano para alguém que ataca a longa distância...), existem também os Skill Points, ganhos a cada ganho de nível. Estes SPs são utilizados para se comprar níveis na imensa lista de Skills que cada personagem pode possuir. Skills são especialidades que permitem àqueles que as possuem a capacidade



de realizar certos comandos, como melhorar (ou estragar...) as próprias armas, forjando-as com outros metais, misturar ervas para criar medicamentos mais fortes, copiar itens importantes ou — o mais importante — fazer grana produzindo alimentos, escrevendo livros e outros para vender em seguida! E as vantagens não param por aí: algumas delas aplicam bonificações em diferentes atributos, enquanto outras concedem vantagens em batalha, como contra-ataques e investidas que ignoram a defesa alheia (contudo, ao custo de 1 MP para serem utilizadas aleatoriamente, podendo ser ativadas ou desativadas no menu, da mesma forma que as artes mágicas).



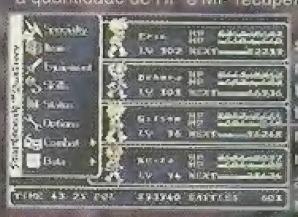
Cada indivíduo começa com algumas Skills próprias, mas nada impede que você compre outras nas Skill Shops. Lá, você encontra Skills divididas em quatro áreas básicas, sendo elas Knowledge (conhecimento em geral, como Mineralogy e Herbal Medicine), Technical (Writing, Musical Instrument...), Sensation (Courage, Perseverance, Danger Sense, etc) e Combat (Feint, Counter Attack, Parry e outros). Uma vez comprados, todos no grupo terão acesso a eles.

O que define o quão eficiente alguém é em alguma área são dois fatores: o **nível da Skill** e os **Talents**. Os níveis de cada Skill variam de 0 a 10, tendo cada um seu custo, como as vantagens e desvantagens de GURPS, proficiências de AD&D e outros elementos típicos dos RPGs convencionais. O índice de sucesso é proporcional ao nível da Skill, ou seja, quanto mais alto, maior a chance de que o efeito esperado seja alcançado. Talents são características aleatórias que já iniciam com os personagens. Cooking dirá que o personagem é melhor com técnicas que envolvam cozinha (Kitchen Knife e Recipe, por exemplo), enquanto Love for Animals concede uma maior afinidade com a fauna e a flora (Biology, Survival e outras). Entre os demais estão Originality, Skill of Fingers, Design Sense, Literary Ability, Rythmic Sense, Musical Sense, Wild Instinct e Bless of Manna. Esta última é um caso à parte, possuída somente por aqueles capazes de se utilizar de Heraldry Arts.

Quando dois ou mais personagens possuem uma certa quantidade de Skills em nível 5 ou maior, são habilitadas as Super Skills, técnicas com seus próprios níveis baseados na média das características dos participantes. Estas dão origem a itens de melhor qualidade e com um índice de sucesso variante de acordo com o nível total da Super Skill.

Isso tudo concede uma grande liberdade de ação. Com a combinação de Skills correta, você pode fazer qualquer coisa, desde criar suas próprias armas, alimentos e até mesmo criar Drogas e drogas falsas (não se assuste caso uma de suas Reverse Side resultar em Heroine ou Fake Fol...)! Existem, inclusive, combinações hilárias, como Come on Bunny! (literalmente "*Venha cá, Coelho!*", em que os personagens gritam bem alto essa frase e, de repente, um coelho gigante surge e carrgea você pelo mapa...) e Oracle (onde o grupo recebe mensagens enviadas diretamente de Tria, o deus criador... Que tem mensagens interessantes como "*Thanks for Playing*" ou "*Do you know this is the second Star Ocean Game?*").

Deixando de lado as Skills, os atributos são exatamente os mesmos existentes no primeiro game, da mesma forma que as alterações de Status (ainda quatro: Paralyse, Petrified, Poison e Feint) e os elementais das magias e outros itens (Earth, Fire, Wather, Wind, Lightning, Star, Negative, Light, Dark e Physical). A única alteração foi o atributo GUTS, uma espécie de medidor do espírito do personagem, de sua raiva e ânsia de luta, também visto na série Breath of Fire, da Capcom. Cada personagem começa com um número fixo de GUTS e os demais são ganhos à medida que danos são recebidos em batalha, elevando a quantidade de dano causado pelos Killer Moves, a DEF, o índice de Anger Explosions ou a capacidade de sobreviver a um ataque que mataria de forma instantânea seu alvo. No entanto, caso nenhuma destas ações sejam utilizadas até o término do combate, o GUTS também determina a quantidade de HP e MP recuperados pós-luta.



A experiência também é outro fator abundante, sendo relativamente fácil atingir altos níveis logo no início. Isso, aliado ao fato da possibilidade de se ter somente dois personagens em um grupo (a vantagem disso se encaixa exatamente aqui: quanto menos personagens participarem de uma batalha, maior será a quantidade de EXP recebida), permite ao jogador galgar rapidamente os degraus para os níveis mais elevados. Aliás, vale citar que, deiferindo-se da maioria dos RPGs existentes, Star Ocean: Second Story permite uma evolução contínua, ultrapassando até mesmo o alto nível 100 ao qual o aclamado Final Fantasy VIII (Square, mas com certeza você já sabe disso) dá direito. Portanto, não se assuste se o último chefe exigir Gabriel / Indelacious de você um nível 120 ou maior para ser vencido...

UMA AVENTURA SONORA

Uma das mais elogiadas qualidades de Star Ocean era seu som. As centenas de vozes e a trilha sonora incrivelmente envolvente foram elementos que colocaram este título nas páginas da história do Super Famicom. E não poderia ser diferente com esta segunda história. Apesar de valer-se somente de arranjos simples e efeitos sonoros básicos, estes são utilizados de tal forma que o resultado é de extremo bom gosto. Cada música se encaixa perfeitamente à sua respectiva cena, expressando com eficácia situações de heroísmo, pesar, alegria e até mesmo romance. Um produto final explêndido, com a capacidade de se adaptar ao seu sistema de som Surround.

Não podemos nos esquecer também das vozes. Superando seu antecessor, SO:2ndS traz exatas 1278 falas, entre golpes, expressões, gritos, diálogos e narrações, todos conferíveis no inovador Voice Colletion. À medida de você descobre as vozes, um dos 1278 quadrados se abre, revelando uma peça de um grande quebra-cabeças. Aliás, é exatamente este quebra-cabeças que dá acesso a outras duas dificuldades e, por fim, um Sound Test com equalizadores e tudo mais. Sem nenhuma voz na coletânea, você pode começar somente na dificuldade Earth. Compleando ao menos **30%** do quebra-cabeças (384 vozes), um som soará informando que você conseguiu abrir a dificuldade Galaxy, onde os inimigos recebem bônus em seus HPs e ATTACKs, elevando seu desafio. Com cerca de **50%** (639), a dificuldade Universe é aberta, onde é praticamente impossível se vencer Gabrie Celesta e Iseria Queen e mesmo os inimigos mais fracos representarão um grande obstáculo devido à Inteligência Artificial quase humana. Por fim, com **70%** do puzzle completo (895), você finalmente terá livre acesso ao Sound Test.

A VERSÃO AMERICANA

O principal fato a ser apontado na versão americana é: absolutamente TODAS as 1278 vozes foram dubladas, algo incrivelmente raro quando um título japonês com esse porte sonoro chega aos States. Claro, houve alguns problemas, como o pequeno problema das vozes estarem um tanto fechadas aqui nesta versão, mas nada que vá prejudicar esta extrema experiência musical. Dito isso, podemos passar aos pormenores.

A Sony foi a responsável por converter este magnífico sucesso, merecendo o crédito pela qualidade do trabalho. Os diálogos foram bem traduzidos (apesar da história de Rena parecer ter recebido um cuidado menos específico que a aventura de Claude, tendo alguns diálogos mais bizarros traduzidos ao pé da letra) e a descrição de todos os milhares de itens, incluindo os alimentos e drogas (cigarettes, por exemplo) estão ali também. A maioria dos nomes foi mantido mas, infelizmente, nessa "maioria" não inclue o nome dos Dez Sábio de Deus. Antes, cada uma das "Armas" recebiam os nomes dos anjos que serviam diretamente a Deus — Zaphikel, Jophiel, Nathanael, Michael, Zadkiel, Kamael, Raphael, Haniel, Lucifer e, finalmente, Gabriel. Por isso mesmo o nome de Dez Sábio Homens de Deus. Entretanto, por motivos desconhecidos, os nomes foram substituídos por outros completamente sem nexo, como Vesper ou Idelacious, perdendo completamente o sentido do título do Heraldic Improved Weapons Group.

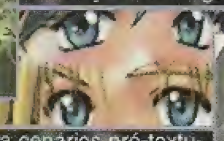
No mais, os comandos foram mudados, mas há a possibilidade de se alterá-los através do menu, para agradar a gregos e troianos. A falta de uma bússola nas duas formas de mapas continua sendo um dos problemas para localização, em especial com a mudança do nome de algumas localizações (Shingo Forest, por exemplo, poderia ser traduzido como "*Forest of Eternal Protection*", mas foi mantida em sua forma original).

Este era um dos títulos presentes no estande da Sony durante a E3 e, em opinião unânime, seu maior concorrente foi Lunar: The Silver Star Story Complete, da Working Designs. O páreo foi duro, uma vez que Star Ocean: Second Story possuía uma diversão superior, enquanto Lunar ultrapassava, e em muito, na qualidade do storyline.

RESUMINDO...

Há tempos não aparecia uma conversão tão boa de um RPG para Playstation. Enquanto alguns se preocupavam excessivamente com a velocidade (como Evil Zone, da Atlus, que apenas adicionou legendas aos diálogos completamente em japonês) e com a extrema qualidade (como o lema da Working Designs, "adiamentos são temporários, a mediocridade é eterna"), esta foi um título que conseguiu unir o melhor de ambos: a qualidade e a velocidade. Ao lado de Lunar: The Silver Star Story Complete, este é um dos RPGs que prometem consumir as noites dos amantes de um bom enredo. Ponto para a a Sony!

Os cenários pré-texturizados receberam um cuidado extremo, chegando a superam Final Fantasy VII em alguns aspéctos.



A transição de CGs para cenários pré-texturizados mesclados a sprites é quase imperceptível em alguns pontos.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

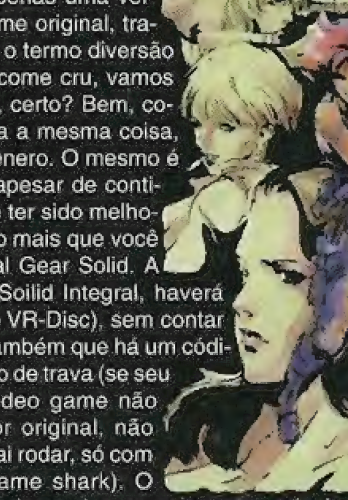
METAL GEAR SOLID INTEGRAL

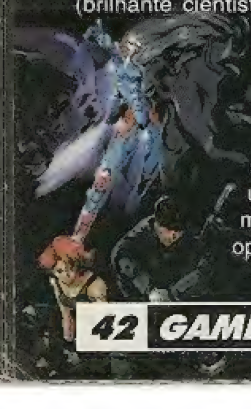
De volta a ativa!

Novamente cá estamos nós avaliando outra vez um dos maiores títulos já lançados pela Konami. Falamos nada mais que de Metal Gear Solid... Integral! A primeira coisa que você pensa quando lê Metal Gear Solid "Integral" é que o game foi relançado com um visual totalmente novo. No entanto, alguns chegaram a pensar que este seria uma continuação da obra da Konami, mas infelizmente ainda é cedo para saber se Solid Snake continuará em uma nova missão.

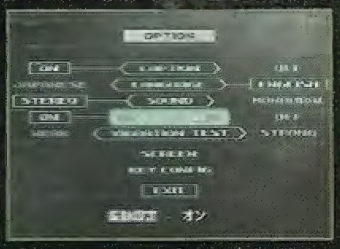
Metal Gear Solid Integral é apenas uma versão "turbinada" (ou melhorada) do game original, trazendo algumas novidades, enfocando o termo diversão por completo. Como todo apressado come cru, vamos recapitular algumas coisas por partes, certo? Bem, começando pelos gráficos, este continua a mesma coisa, nada de novos efeitos ou coisas do gênero. O mesmo é válido para a diversão, jogabilidade (apesar de continuar um pouquinho presa, ao invés de ter sido melhorada e tal... Mas é o de menos.), e tudo mais que você possa se recordar em relação à Metal Gear Solid. A novidade é que jogando Metal Gear Soilid Integral, haverá uma certa influência no terceiro CD (o VR-Disc), sem contar também que há um código de trava (se seu video game não for original, não vai rodar, só com game shark). O carisma dos personagens, principalmente os bandidos, Liquid Snake e sua trama perfeita, Sniper Wolf com sua precisão e paciência, a sabedoria do gigante Reaven em relação à mãe Terra, os poderes psíquicos de Mantis e seu ódio por tudo e todos, e por último, mas não menos importante, Revolver Ocelot e sua Colt Single Action Army Revolver, para fechar o cerco dos inimigos; isso sem mencionar outros como Decoy Octopus, o mestre dos disfarces, e o Ninja Cibernético (que não é "bandido" nem "mocinho").

Já do outro lado há Solid Snake e sua frieza, Mei Ling e seu rostinho que conquista qualquer um, Roy Campbell e seu ar autoritário, a geneticista Naomi Hunter e seu conhecimento, Meryl e sua auto confiança com ar de superioridade, Natasha Romanenko e toda sua personalidade (cigarro mata!), Master Miller e seu ar esnobe, Jim Houseman e toda sua severidade ("Sirva e proteja-nos, Solid Snake! Seu país precisa de você!") e os demais como Otacon (brilhante cientista, criador do Metal Gear Rex), Kenneth Baker (presidente da Arms Tech) e Donald Anderson (chefe da DARPA). Tá, citou tanto nome que a maioria muitos nem se deram ao trabalho de saber quem são ou se estão no jogo, mas como dizem, é sempre bom saber um pouco de tudo para não ficar de lado. Se por um acaso você é mais um dos que não tomou parte da mais ousada missão de todos os tempos, eis uma boa oportunidade de adquirir o game e bancar o super espião. Pois em Metal Gear Solid Integral, você conta com um CD a mais de jogo, e os dois primeiros CDs (os do jogo normal), você pode mudar a escrita dos diálogos dos personagens, escolhendo os textos em inglês ou japonês. Em outras palavras, você possui um jogo internacional (mas o game ainda conta como japonês, mesmo você podendo mudar a linguagem).





Assim como quase tudo, o enredo continua intacto e bem complexo, envolvendo traições, verdades, muito sobre genética (com peptídios e tudo mais...) e um monte de detalhes. Supostamente é possível fazer algumas coisinhas a mais no jogo normal, como ver Meryl vestida com os trajes de Solid Snake (uma vez que este esteja vestido com seu traje de "gala"). Mesmo no jogo normal, as novidades são: poder escolher entre diálogos em inglês ou japonês, editar os controles, escolher entre as dificuldades Very Easy, Easy, Normal, Hard e Extreme (mas é preciso terminar o game uma vez para habilitar esta última dificuldade). Há também a compatibilidade do Pocket Station. Ao terminar o game uma vez, você pode brincar com um joguinho chamado FOX DIE que é salvo no Pocket Station (entre supostos segredinhos que "dizem" ter presença no game).



Caso você já possua um Metal Gear Solid, não pense que está tudo exatamente igual na versão Integral (até mesmo quando se fala "Integral", dá a impressão de que se está falando de algum cereal ou coisa parecida...), pois MGSI vem com um terceiro CD, como dito a pouco, sendo ele nomeado como VR-Disc. O VR-Disc traz o VR Training, que não é igual ao modo de treino do jogo normal (se bem que aquele modo foi removido do jogo normal, indo diretamente para o terceiro disco), que possuía apenas dez missões divididas em quatro categorias (o próprio Training, o Time Attack, o Gun Shooting e finalmente o Survival Mission). O bom do VR-Disc é que nele você curte diversas missões, todas bem varia-

PLAYSTATION

プレイステーション

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

KONAMI - 3 CDS

ESPIONAGEM / AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	4.5
SOM	4.7	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.6		

4.6

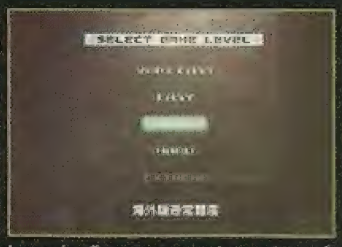
PRÓS

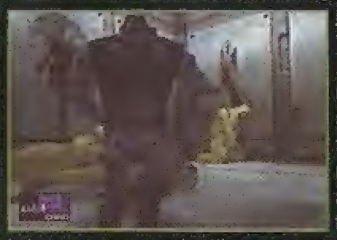
+ O VR-Disc ficou simplesmente incrível, muito divertido e inovador em todos os sentidos, além de ter uma porrada de missões

CONTRAS

- Poderia ter uma opção para poder controlar o Ninja no game normal - Tirando algumas coisinhas, o resto continua igual

das, como desafios de tempo, raciocínio rápido, ser silencioso, matar sem ser notado, acabar com discos voadores, salvar Meryl de ser esmagada por soldados gigantes e mais algumas coisas. Mas se você é daqueles que gosta de desafios além dos limites e dificuldades, então este é justamente o que você estava procurando. Pois nele você não curte apenas dez missões com quatro categorias, e sim uma porrada de missões super variadas, além de poder controlar o mais misterioso personagem do game, o Ninja (que como muitos já devem estar carecas de saber, trata-se de Gray Fox, ou simplesmente Frank Jaegger). Mesmo com tantas missões, não pense que tudo se passará numa base ou algo assim, pois foi pelo fato do VR Training possuir o mesmo fundo (um fundo virtual), que foram acrescentadas tantas missões. Lá você poderá brincar com puzzles feitos com os Genome Soldiers, além do modo Mystery (um dos mais divertidos). Ainda no VR Training você conta com mais alguns segredinhos, como assistir vídeos que mostravam as primeiras versões de Metal Gear Solid, como ele poderia ter sido se não fossem os adiamentos e as melhorias até chegar na versão final (Snake deveria possuir uma voadora giratória ao invés de um chute, durante a sua seqüência de socos). Então, continuemos...





O CD VR-Disc: VR Training & Suas Missões

Agora vamos para a parte mais interessante do VR-Disc e saber um pouco mais sobre suas muitas missões. A princípio, ele não apresenta nada de especial, mas as muitas missões são daquelas que marcam e instigam a persistência para que tudo seja concluído e os objetivos sejam atingidos. Algumas missões, assim como no VR Training de MGS, consiste em desafios por tempo, tendo um tempo limite para aumentar o desafio. Pensamento rápido é fundamental para que tudo seja feito rapidamente no menor tempo possível, visando obter sucesso e um ranking de destaque. As missões vão se abrindo conforme forem completadas, seguindo seqüências de aparição e tudo mais. As missões, de uma certa forma, não são "tão" variadas assim. Algumas delas constam em conhecer a missão e o modo como ela deve ser feita, para depois entrar no desafio de tempo e mostrar serviço.

Antes de darmos início as apresentações da missões e alguns toques, há outras coisas que você pode conferir neste terceiro CD. Caso espere um pouco, você conta com uma abertura decente, com direito a cenas em CG (não com tanta qualidade ou sequer chegando ao naipe das produtoras de peso, como a Squaresoft, entre outras) e um verdadeiro espetáculo das missões que você estará para enfrentar. Logo ao fundo da tela de menu estará a imagem do melhor, o Ninja, que desta vez ganha um destaque a mais na história, podendo ser controlado. Um verdadeiro tira gosto para quem estava esperando uma oportunidade ou torcendo por uma dica que permitissem controlar um dos personagens que a princípio do projeto o game, nem se quer faria parte. Mas os produtores acharam que colocando um personagem meio "nada a ver" com o jogo, tornaria o enredo ainda mais interessante, instigando o jogador a querer chegar ao final para descobrir tudo sobre a trama e também quem seria o Ninja e porque ele aparece em certos momentos. Mas foi então que aproveitaram um pouco do enredo das primeiras missões de Solid Snake (só para relembrar, o primeiro Metal Gear foi lançado em 1987 para MSX, no Japão, e mais tarde para o Nintendinho 8-bit; o segundo game era mais que uma obrigação, e acabou saindo sendo entitulado como Metal Gear 2 [Solid Snake]). Foi exatamente no último game, que Frank Jaegger acabou sendo incluso na história como o Ninja Cibernético.

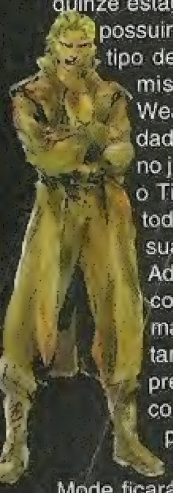
Frank Jaegger foi o primeiro membro da FOX-HOUND, também conhecido como Gray Fox, a entrar numa missão suicida quando desapareceu. Solid Snake era o único com qualificações para prosseguir a missão. Mais tarde, Snake acaba descobrindo que Gray Fox havia passado para o lado do inimigo, e ambos travaram uma batalha até a morte. Sem armas, apenas usando as mãos; Snake leva a melhor e Frank Jaegger foi dado como morto.

Anos depois, Snake foi convocado para infiltrar-se numa base secreta no Alaska e acompanhar todos os passo do inimigo, que declarava guerra ao resto do mundo que não cedesse aos seus caprichos, pois os inimigos possuíam a mais avançada arma de combate de todos os tempos. Ela era conhecida como Metal Gear Rex (uma espécie de tanque de guerra bipede, capaz de entrar em qualquer tipo de terreno e portar a mais pesada artilharia nuclear). Durante a missão, Snake descobre coisas que nunca lhe vieram à cabeça, assim como seu passado. Em certos momentos de sua missão, ele encontra um Ninja, que aos poucos vai se revelando. Snake então acaba descobrindo que ele é Frank Jaegger.

E pensar que os produtores pretendiam deixar o cara de fora? Sorte nossa eles o terem encaixado no game! Mas voltando novamente a falar do VR Training... Nele você terá quatro categorias de missão, cada uma delas portando estilos de treinos que exigem rápido raciocínio e até mesmo precisão. Ainda assim, é necessário, em algumas missões, bater records e correr contra o tempo, ou apenas concluir a tarefa para poder ganhar porcentagem. Essa porcentagem mostra o quanto das missões já foram concluídas. A porcentagem máxima é de 100%, mas pode haver a possibilidade desta porcentagem ser um pouco mais alta, talvez chegando a uns 115%.

Voltando a falar novamente das missões, como supracitado, você pode escolher entre quatro categorias, sendo elas o Sneaking Mode, Weapon Mode, Advanced Mode e Special Mode. Dentro do Sneaking Mode haverá dois tipos de missão, o No Weapon e o Socom, e elas estão divididas em dois tipos de desafios. O primeiro desafio é o básico dos demais nos outros modos de jogo, pois ele é o Practice e nele você ficará conhecendo a missão e pode maquinar um modo de concluí-la o mais rápido possível para se dar bem no Time Attack, que é o segundo desafio de alguns dos outros modos. No Time Attack, sua tarefa é concluir a missão no menor tempo possivel e isso permite a você ganhar um lugar de destaque no ranking dos três melhores tempos. Alguns dos desafios possuem no máximo

quinze estágios, já outros desafios (nos outros modos de jogo), podem possuir bem menos como apenas três missões ou uma para cada tipo de missão com arma. Depois de concluir todas as missões do Sneaking Mode, você habilitará o Weapon Mode. Neste você testará suas capacidades no manuseio de todas as armas existentes no jogo. Aqui também estão presentes o Practice e o Time Attack. Algumas horas depois de concluir todas as tarefas em ambos os desafios (que por sua vez estão divididos por cinco estágios), o Advanced Mode será habilitado. O Advanced Mode, como o próprio nome já diz, é um modo muito mais avançado do Weapon Mode. Nele você terá tarefas bem mais complexas e algumas até muito precisas (aquela coisa de que você deve fazer tal coisa no tempo certo, na hora certa e no lugar certo) para obter sucesso.



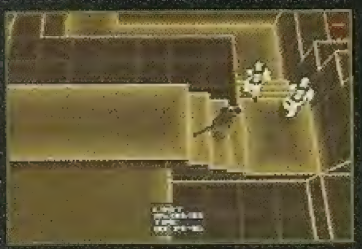
Concluindo todos os três modos anteriores o Special Mode ficará acessível. É nessa opção que as mais interessantes missões estão centradas e bem guardadas. Para habilitar algumas delas você terá de se acabar de tanto jogar para obter sucesso. As opções que se encontram dentro deste modo de jogo são:

— **1 MIN. BATTLE**, que consiste em destruir o maior número de inimigos ou alvos dentro de 1 minuto, tendo os desafios Vs. Target (onde você deve destruir o maior número de alvos, que podem ser móveis ou fixos, antes que o tempo se esgote) e o Vs. Enemy (sendo este igual ao Vs. Target, mas passando por situações e estágios diferentes e tendo os soldados como alvo).

— **VS. 12 BATTLE**, aqui sua tarefa é abater 12 inimigos antes que o tempo limite se esgote. Você poderá usar algumas armas ou mesmo as mãos para acabar com os soldados. Caso seja visto, o alerta será dado e outros soldados poderão formar um grupo de extermínio para acabar com você a tiros.

— **MYSTERY** é onde você passa por dez estágios, envolvendo mistérios para você resolver. É fundamental estudar tudo que se passa no cenário e associar as pistas com o fato. Bancando o detetive, você deve descobrir quem entre os solados matou um outro. É bem simples, divertido e bem original para um game como Metal Gear.

— **PUZZLE** será onde você deve usar sua criatividade para solucionar os dez desafios propostos. O segredo nos desafios é que tudo está calculado e possui um ponto exato ou uma ordem para que tudo saia perfeito. Aqui o objetivo é matar todos os guardas, as vezes usando os próprios, para prosseguir na missão. Mas nem sempre deve-se matar os guardas, em algumas tarefas você deve chegar em um determinado lugar sem fazer barulho ou mesmo sem ser visto por um dos soldados (algo que exige muita paciência e inteligência para tramar como e quando as coisas devem ser feitas em relação a dadas circunstâncias).



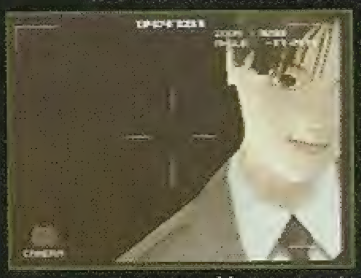
— **VARIETY** vai ser o palco de um pouco de tudo, envolvendo mistérios, desafios de tempo e uma boa percepção para captar o sentido das tarefas e pensar como elas devem ser concluídas.

— **VR MISSION** trata-se mais de um Survival Mode. Mas é aqui que todo o conhecimento e novas experiências realizadas, vão ser testadas em dez missões. Seu objetivo é chegar até a saída sem ser morto e dentro de quinze minutos. Caso seja visto por algum guarda, os demais vão caçá-lo e farão de tudo para acabar com você. Não só os guardas, como os cenários, vão mostrar contratempos e armadilhas (alarmes por raios infravermelhos, campos abertos ou fechados completamente minados por bombas Claymore, câmeras de vigilância em alguns cantos etc., etc., etc.).

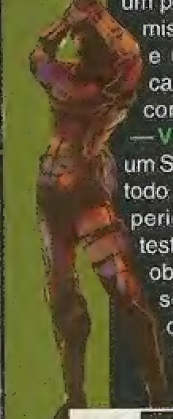
— **NINJA**, este simplesmente dispensa comentários. Aqui você controlará Frank Jaegger, que está sedento por vingança. Infelizmente são apenas três missões. Na primeira delas você deve destruir todas as estacas espalhadas pelo galpão, para então a saída se abrir e poder avançar. Na segunda missão você deve acabar com uma certa quantia de soldados exigidos na contagem para poder seguir na missão. A terceira e última missão é a mais simples de todas. Nela você deve permanecer invisível aos olhos dos soldados e procurar por Snake, que está disfarçado de guarda (ele está sem o capuz). Encontrando-o, chegue sorrateiramente por trás dele e agarre-o, para que seja executado sem alertar os outros guardas; com o objetivo concluído, basta seguir para a saída.

— **NG SELECTION** é onde você vai testar ainda mais sua capacidade, avaliando seu potencial ao máximo. Este desafio envolve todos os demais em uma dificuldade elevada, onde tudo deve ser perfeito para que a missão possa ser concluída.

Com tanta coisa para se fazer, você ainda conta com um tempo limite que o fará ser rápido para todas a tarefas. Se os desafios de Metal Gear Solid ainda ficarem muito fáceis para você, então o VR-Disc fará sua cabeça girar com tanta coisa para se fazer. E isso não é tudo. Ainda existe uma opção secreta no VR-Disc que permite a você ver uma seção de fotos tiradas de Mei Ling e, possivelmente, uma seção de fotos com Naomi Hunter. Mas aparentemente você deve fazer 100%, ou seja, concluir todas as missões existentes neste VR-Disc para se deliciar vendo a graciosa Mei Ling ou até mesmo Naomi Hunter.



*Para destravar a missão **NINJA**, no Special Mode do VR-Disc, você deve terminar o game normal, tirando o melhor ranking possível. Evite ser visto durante a missão, não morra, use apenas uma Ration (de preferência) e evite matar mais de 25 inimigos e tudo isso em menos de três horas de jogo. Fazendo tudo certo, no VR-Disc o Ninja vai ficar com o visor aberto.*



Todas as missões no Special Mode são incríveis. Entrando nos desafios do Mystery, você vai se deparar com fatos estranhos, tendo de juntar as pistas e descobrir quem matou um dos Genome Soldiers. Para completar a tarefa, depois de descobrir o traidor (é obrigatório você ter certeza de quem seja o traidor), agarre-o e arraste-o para o ponto de saída da fase. Antes de chegar agarrando qualquer um dos guardas, vasculhe a fase para procurar evidências. Obs.: Não mate nenhum dos guardas ou fim de missão.

Quando o game ainda estava em fase de testes, Meryl e Snake fariam uma dupla tomando "medidas desesperadas" para escapar de Psycho Mantis. Grande dupla!

Diversão e dificuldade não vão faltar durante as missões. Mas algumas delas exigem mais técnicas do que reflexo, como na hora de abater o disco voador. Você vai estar com a Stinger, portanto não pare de atirar contra a nave alienígena ou você será abduzido e já era. Nas últimas missões, sua obrigação é salvar Meryl de ser esmagada pelos soldados gigantes. Antes de ficar atirando, procure travar a mira em um dos pontos do gingante. Como dizem que tamanho não é documento, atire no estômago para derrubar o cara com um ou dois tiros! Quanto maior o inimigo, mair o tombo! Alguns tiros certeiros e missão cumprida!

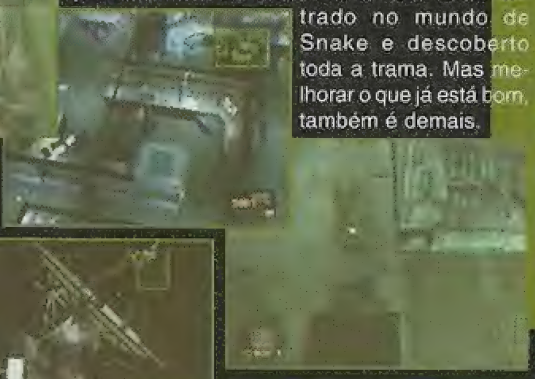
Metal Gear Solid: Antes, Durante e Agora!

Como se não bastasse, você ainda conta com três vídeos relacionados com a produção de Metal Gear Solid. Conseguindo uma porcentagem considerável (digamos uns 50 ou 60%), você habilita dois vídeos demonstrativos, sendo um deles apresentado na E³, em meados de 97, mostrava como poderia ter sido o game de hoje. De um certo modo, o game possuiria cenas em CG, e uma gama maior de detalhes nos soldados, cenários, efeitos de luz e visões de câmeras. Até mesmo os golpes de Snake sofreram uma mudança significativa, pois nosso herói finalizaria sua sequência de socos com um chute giratório (dando um ar de superioridade).

Aqui está o Ninja e sua Shakuto Sword num visual em CG.

Outro ponto que também teria sido bem mais interessante, se permanecesse, seria a grande rivalidade entre Snake e Frank Jaegger. Ambos seriam inimigos mortais, onde o ódio chegaria ao extremo. Durante o vídeo, você vê como Snake e Frank se "gostavam" (Snake praticamente destrói todo o laboratório de Otacon tentando metralhar Frank, ou mesmo na cena anterior a essa, no corredor.). A ação praticamente não parava a cada encontro de destes dois. Mesmo com tantas mudanças, viu-se também exageros no game como a quantidade de munição das armas que chegavam a uma quantidade astronômica (se bem que até o momento ninguém sabe responder onde Snake consegue levar uma arma tão grande como a Stinger ou a Nikita, e até mesmo como todo seu arsenal coletado ao decorrer da missão), podendo minar galpões e grandes áreas com C4 e causar um verdadeiro inferno. É daí que surgem aqueles erros de alguns filmes americanos, como a munição da arma do mocinho e do bandido nunca se acaberem. Outra coisa que teria ficado interessante seria a constante presença de Meryl com Snake, como durante a batalha contra Psycho Mantis. Meryl e Snake ficaram muito bem, lado a lado, atirando em todas as direções para tentar pegar Mantis. Até mesmo na torre de comunicação, onde você enfrenta Liquid e seu helicóptero, Meryl tomaria parte para ajudar Snake na batalha contra Liquid. Já no segundo vídeo, mostrado na TGS (Tokio Game Show) é praticamente o game que você joga hoje, substituindo as cenas em CG e as alterações no enredo, cenários, inimigos e tudo mais. O time de produção da Konami optou pela criatividade, carisma de cada personagem e pelo enredo bem trabalho e complexo, para desenrolar a trama, ao invés de usar as cenas em CG para embelezar o game (mas isso não quet dizer que o game não possua uma certa beleza, temos a Mei Ling... brincadeira!).

O terceiro vídeo, também mostrado na TGS, mostra a versão final do game, com tudo que você deve ter visto, isto é, caso tenha entrado no mundo de Snake e descoberto toda a trama. Mas melhorar o que já está bom, também é demais.



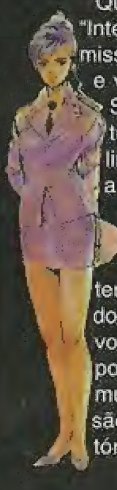
Meryl contribuiria na batalha contra Liquid, e seu helicóptero super equipado, na torre de comunicação.

A cena mais impressionante do vídeo mostrado na E³ é onde Snake tenta metralhar Frank a todo custo. Uma cena típica de filme americano, do tipo "mate e destrua!"

Finalizando...

Quem perdeu Metal Gear Solid, agora pode contar com a vesão "Integral", onde acaba ganhando um CD a mais, recheado com missões suicidas e exigentes, além de poder controlar o Ninja e ver vídeos das versões anteriores, quando Metal Gear Solid ainda estava em fase de acabamento. Além de tudo isso, o game normal possui opções de escolha de linguagem inglês, japnoês e vice-versa, possibilitando avocê ter uma versão mais que completa do game, com tudo e um pouco mais, do game.

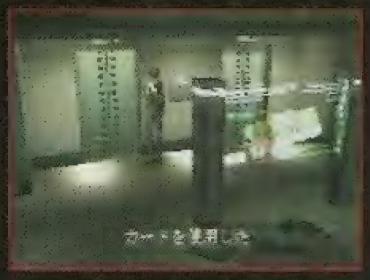
Para aqueles que possuem a primeira versão, Metal Gear Solid Integral é um desafio a mais, tendo mais dificuldades e segredos, além do terceiro CD. Um desafio obrigatório para você que se acha um verdadeiro espião, podendo avaliar suas capacidades com os muitos mini-jogos e missões. Esta versão, sem dúvida, é imperdível e obrigatória!



DINO CRISIS

Outro Resident Evil? Esta deve ser a primeira pergunta que vem à cabeça de muitos jogadores. Embora seja da mesma softhouse e do mesmo criador dos games anteriores, não se trata de outro Resident Evil, ou...

Depois que a Capcom lançou Resident Evil, um dos maiores hits da empresa, muitos jogos baseados neste clássico foram lançados. Estando produzindo vários games relacionados ao jogo que deu origem à série Resident Evil/Bio Hazard, que são Resident Evil: Code Veronica, Resident Evil 3: Nemesis (o mais esperado, previsto para novembro de 99, no Japão), Oni-Musha (RE no estilo samurai, ainda sem data de lançamento) a softhouse lança a versão japonesa de Dino Crisis. A versão americana está para sair ainda antes do Natal.



O game é uma nova excursão no estilo survival-horror, uma experiência que abandona o horripilante Umbrella laboratory para povoar um Jurassic Park. Mas cumprindo o storyline, este game não é totalmente baseado em Resident Evil.

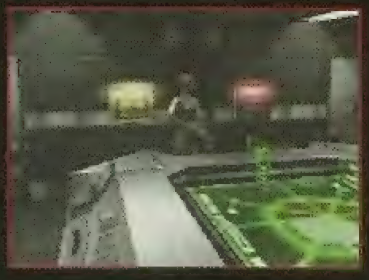
Concebido e dirigido por Shinji Mikami, a inteligência dominante por trás dos games RE, Dino Crisis parecerá muito familiar para quem jogou Resident Evil. A perspectiva da câmera, o esquema de controle e as colocações misteriosas são tudo de Mikami. Porém, ao invés de zumbis, você enfrentará velociraptors e outros enormes dinossauros com reflexos rápidos e muito apetite.

O esquema de controle é idêntico ao de Resident Evil. Os botões e o direcional fazem exatamente as mesmas coisas em Dino Crisis, como mira, corrida, tiro, chamar tela do mapa, tela de status.

Depois dessas semelhanças vamos a outras similaridades, como, por exemplo, o esquema de misturas. Resident Evil tinha três agentes básicos para mistura, que eram blue herb, red herb e green herb. Neste game, eles foram mudados para coagulantes, medi pacs, anaesthetics e darts. Isso possibilita criar sua munição limitada a tranqüilizantes.

Em relação às diferenças, os inimigos não são muito abundantes. A primeira visão de sangue e intestinos vem logo no começo. O game é baseado em um time de espiões em uma missão que consiste em espionar as atividades de um suposto professor morto. A área de pesquisa dele parecia ser no campo da aeronáutica e armamento, contudo, por alguma razão, ele parecia preocupado com a idéia de recriar dinossauros.

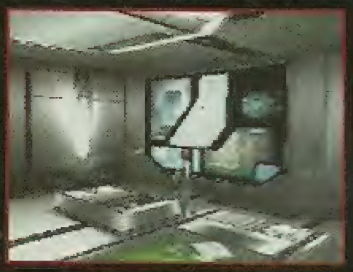
O game começa com os três personagens principais, Regina, Gail e Rick, chegando a um grande complexo para investigar, quando descobrem que alguma coisa está seriamente errada. O time aterrissa e encontra corpos terrivelmente mutilados, o que aumenta a evidência de que o pessoal foi atacado por algo mais poderoso que carnívoros comuns. Eles verificam logo que o lugar está completamente infestado de dinossauros. O action/adventure começa logo, com um 'thriller' similar a Resident Evil. "Isto não é uma piada, seu idiota! Nós fomos atacados por um enorme lagarto!" diz Regina, a ruiva fatal de Dino Crisis, a Rick, que tenta destrancar as portas protegidas eletronicamente ao longo da base, onde procuram o desaparecido Dr. Kirk.



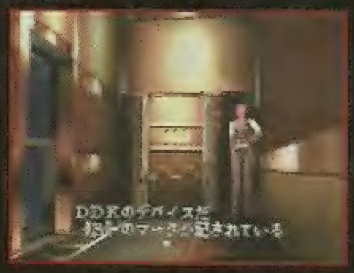
O Tipo de armamento também é parecido com Resident Evil. Grenade gun, Shot gun, Hand gun são as três armas principais disponíveis. Contudo, o game não é muito generoso em munição, assim, criando seus tranqüilizantes e pondo os dinossauros para dormir ao invés de fazê-los em pedaços é uma solução. Porém, isso pode ser frustrante às vezes porque, uma vez que os imobiliza temporariamente, eles podem se levantar e atacá-lo enquanto você tenta executar outra tarefa. Os tranqüilizantes variam em força, começando do mais fraco, que requer vários tiros para fazer pequenos raptors dormirem por um curto espaço de tempo, para o mais forte, que os deixarão desligados alguns minutos

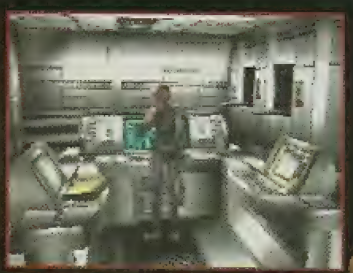
com um único tiro. A força dos tranqüilizantes aumenta acrescentando mais e mais anestésicos. Assim, continuar misturando é a chave, já que os anestésicos são em grande quantidade (ao contrário das balas).

Visualmente, a principal melhoria de Dino Crisis em relação a Resident Evil foi o uso de ambientes totalmente poligonais em tempo real, ao contrário dos cenários renderizados usados anteriormente. Talvez por isso a Capcom tenha demorado todo este tempo para melhorar a velocidade do jogo no Playstation, e isto fez toda a diferença. Apesar de ser completamente em 3D, o game ainda roda na mesma velocidade que os anteriores, sem slow downs. O uso de ambientes poligonais aumenta o sentimento de medo, até mais que Resident Evil. Para os padrões do Playstation, o visual no game é caracterizado por muitos locais interessantes para explorar. No lado ruim, o game parece um pouco embaçado em alguns lugares, porém, por ser em 3D, permite mais ângulos de câmera e elimina alguns problemas de luz. O Load entre as salas também foi sensivelmente reduzido, devido aos ambientes poligonais gastarem menos espaço para serem armazenados.



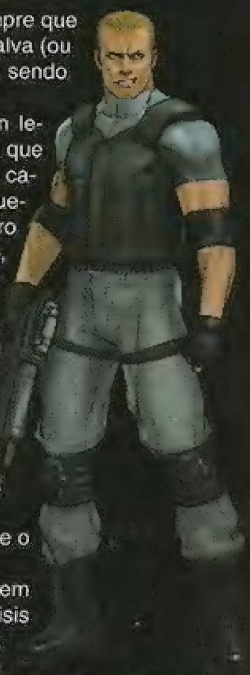
Como é a jogabilidadade? Bem, em primeiro lugar, por se tratar de uma versão japonesa, pode haver algum problema para identificar as informações necessárias para passar todos os puzzles (embora seja falado em inglês, as legendas são em japonês), mas a maior parte delas são desnecessárias. Considerando que o game é totalmente 3D, não é tão fácil pegar pistas necessárias com em Resident Evil porque tudo parece uniforme. Em RE os detalhes poligonais se ressaltavam dos ambientes pré-renderizados. Em Dino Crisis você deve realmente revistar tudo.





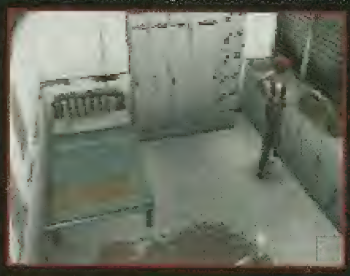
Os ângulos da câmera foram projetados para proporcionar a máxima tensão possível. O game consegue causar um impacto maior no visual graças aos impressionantes dinossauros que habitam o jogo. Todas as criaturas são detalhadas e muito bem animadas. Há algumas grandes cenas no jogo, como logo no começo, onde você tem que fugir de um raptor, ou quando a cabeça de um enorme T-Rex invade a janela da sala que você está vasculhando. Esses momentos ajudam a criar uma atmosfera fantástica, cheia de tensão. Se isso não fosse o bastante, a trilha sonora é designada para provocar calafrios e emoção. O simples ato de caminhar em um corredor provoca muito medo quando os violinos cortantes começam a tocar. Se você não for muito medroso, tente jogar no escuro, com o volume no máximo.

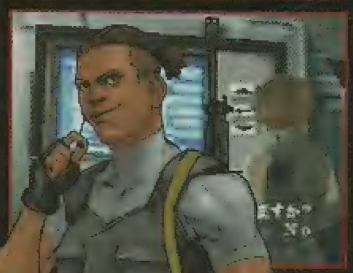
Como dito antes, os controles em Dino Crisis são virtualmente idênticos aos de Resident Evil, com algumas adaptações. A configuração básica dos controles funciona bem e os problemas surgem pelos velociraptors serem mais rápidos que os zumbis de Resident. Como resultado, ajustes para o sistema de combates foram necessários. Quando você pressiona o botão R2, seu personagem gira 180°, permitindo que você fique de frente para seu perseguidor. A segunda mudança é a habilidade para caminhar com sua arma em punho, preparada para atirar. E com tantos carnívoros espreitando os corredores, seria incômodo ter que admnistrar o sistema de save de Resident Evil, onde você tinha que encontrar Ink ribbon para poder registrar seu progresso numa máquina de escrever. Ao invés disso, Dino Crisis possui salas de save (para saber como localizar estas salas, veja o mapa e procure as salas que possuem um "S") que você pode salvar sempre que passar por elas. O número de vezes que você salva (ou continua, se morrer) afeta sua pontuação final, sendo assim, use essas opções com moderação.

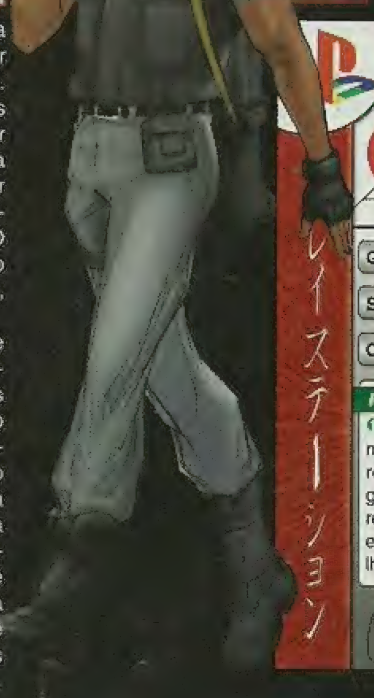


Dino Crisis possui alguns detalhes bem legais. Não há barra de energia e sua energia tem que ser calculada observando o modo como Regina caminha, ou sua expressão. Se ela recebe um pequeno dano, ela segura o abdômen e anda com o outro braço pendurado. Se ela recebe um grande dano, ela anda cambaleando, deixando rastro de sangue, o que dá mais realismo a Dino Crisis. Quando você é atacado e sangra, sua energia diminui e, às vezes, pode ser fatal. É importante ter misturas de coaggulants e medipacs como prevenção. Felizmente, há muitos power-ups (health kits, armas, etc.), como em Parasite Eve, além de mira automática. O combate com os dinossauros é bem legal. Os dinossauros desmoronam no chão e o sangue jorra de seus corpos. Os efeitos sonoros são muito bem feitos e o som das armas é quase perfeito.

Assim, ao que tudo parece, a Capcom tem outro game de sucesso em suas mãos. Dino Crisis possui mais ação do que Resident Evil. A melhora nos controles e gráficos fazem DC ter seus próprios méritos. O storyline é sólido e o replay apresenta três diferentes finais, revelando muitos secrets para encontrar, como novas roupas, uma caçada cronometrada, mini Regina, Regina gigante, etc.). Com Dino Crisis, RE3: Nemesis, RE: Code Veronica e Oni-Musha a Capcom deverá confirmar um título que já era seu, de rei dos survival horrors.







PLAYSTATION

DINO CRISIS

CAPCOM · CD

HORROR/ADVENTURE · 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.2		

4.1

PRÓS

- A jogabilidade melhorou muito em relação ao RE
- Os gráficos em tempo real estão bem legais e com muitos detalhes

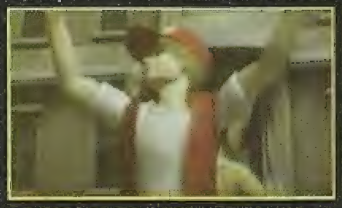
CONTRAS

- São poucos os inimigos, além de se repetirem muito
- Poderia ter mais personagens para se escolher

餓狼伝説 WILD AMBITION

Persistência dá resultados!

A SNK e sua persistência no console da Sony chegam a bons resultados. Ultrapassando novas fronteiras, a produtora dos mais famosos títulos de pancadaria (Fatal Fury, King of Fighters e Samurai Shodown) mostra mais uma vez seu potencial em aprender com os erros, fazendo uma conversão surpreendente. Fatal Fury Wild Ambition fora lançado para Hyper-Neo Geo 64, e agora ganha sua versão Playstation com uma qualidade acima do que foi visto no arcade. Quando mencionamos "aprender com seus erros", referimo-nos à versão de Samurai Spirit/Shodown 64, que não atingiu um grande sucesso como a produtora esperava (o visual do game ficou legal, mas muito quadrado, lento e com uma jogabilidade não muito de acordo e sem qualidade como não se esperava, principalmente tratando-se da SNK). De uma certa forma, o novo visual do game e sua jogabilidade não agradaram a todos como o previsto, sendo descartado rapidamente pelos jogadores.

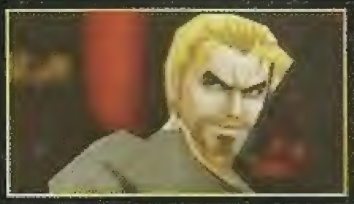


Mas este erro foi corrigido com FFWA, trazendo uma boa jogabilidade e um visual 3D muito bom. Se no Hyper-Nego Geo 64 o game já atraia a galera curiosa, a versão para Playstation ficou melhor que o esperado. Não é de hoje que a SNK tenta acompanhar o ritmo da dura rivalidade com outras produtoras e seus títulos de peso, como a Capcom e seus Street Fighters ou mesmo a Namco e seu arrasador Soul Calibur. Há algum tempo ela, a SNK, tenta mostrar um bom serviço convertendo jogos para o Playstation, como Samurai Spirit/Shodown 4, que ficou com gráficos bonitos e ganhou a presença de um personagem extra, além de poder controlar o poderoso chefão. Mesmo assim não agradou e perdeu bastante em relação à versão arcade, além de possuir load times demorados e irritantes. A SNK também emplacou seus King of Fighters 95, 96, 97 e 98, sendo apenas este último quase tão fiel à versão arcade, possuindo loadings bem rápidos. Mas também teve a versão de Fatal Fury Special Dominated Mind, sendo algo realmente de qualidade apresentando dois novos personagens, sendo um exclusivo.

E para permanecer em ritmo de festa, você confere Fatal Fury Wild Ambition para Playstation, trazendo algo completamente inovador para a série que já virou um clássico. A adaptação dos personagens para um visual completamente 3D ficou muito boa, mesmo tendo ficado um pouco quadrado demais, mas isso não vai intervir na jogabilidade e tão pouco na diversão. A abertura em uma longa cena em CG mostra um pequeno trecho da vida de Terry e Andy; e também mostra a origem do ódio de Terry por Geese, que matou seu pai. Dez anos depois Terry avista um carro e dentro dele, o assassino de seu pai. Uma corrida para a batalha começa e daí em diante é a linguagem universal dos jogadores; porrada!

O visual dos personagens na tela de seleção possui o estilo clássico dos games da SNK, mas um pouco variado, quase todo mundo possui algum traco facial parecido (com a exceção de alguns que ficaram com o rosto feio, muito feio...), mas ainda assim não deixa de ser um atrativo para qualquer fã de Terry e companhia. Até as telas de loading estão com um visual novo, seguindo o esquema parecido com o da Capcom e seu Rival Schools, possuindo artworks (a Mai tá com um visual super sexy...). Também existem os desafios extras, pintando toda vez que você consegue um bom desempenho durante as lutas. Mas as coisas não param por aí, você ainda conta com a presença do todo poderoso Geese Howard, que é um personagem selecionável direto, ao invés de terminar o game ou fazer algum truque. O cara ainda é a apelação em pessoa, mas se recordarmos de tudo, Geese já morreu, caiu de um prédios, voltou como anjo (com direito a auréola e tudo mais...). Os golpes dos personagens possuem um visual bem destruidor e até muito, mas muito, exagerado. Com tanto exagero, não vá pensar que o dano causado pode ser monstruoso, como o Triple Geyser de Terry ou o Deadly Rave de Geese, isso sem contar o especial de Kim e dos demais. Quando os personagens desferem os especiais, percebe-se que a SNK fez um bom trabalho, pois os golpes saem mostrando um impacto violento, onde o personagem aplica o golpe com vontade. O Drill de Yamazaki é o melhor exemplo de todos, exagerado, violento e combina com a personalidade do personagem; um verdadeiro doente!

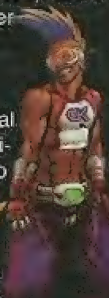
A longa cena, em CG, de abertura ficou muito boa, com movimentos bem naturais e realistas. O ruim é que ela está meio embaçada nos melhores momentos.



As músicas sofreram uma pequena adaptação, ou seja, você pode escolher entre a versão original ou remixada, dando um clima mais favorável durante a luta. A jogabilidade é um dos melhores, e piores, pontos do jogo. De começo a jogabildade é ótima para o estilo, sem contar também que ela é bem precisa e as respostas aos comandos são rápidas. Mas com tudo isso, você até imagina por quê mencionamos que ela também é um dos piores pontos. Para fazer os comandos você precisa ser um pouco exato demais, pois raramente os golpes resumidos funcionam. Pegando o jeito, as coisas passam a ser mais fáceis, os comandos começam a funcionar muito melhor, pois é fácil pegar a manha e se habituar com a precisão. Mas ainda assim, caso você jogue na dificuldade NORMAL ou acima desta, será possível notar que o computador consegue fazer uns combos destrutivos e quase indefensáveis. O pior erro da jogabilidade vai ser na hora da defesa, não é sempre que ela vai funcionar, em especial quando você estiver caindo depois de um pulo ou depois de ter levado um combo.

Gente nova no pedaço!

Os novos personagens que entram no desafio em Fatal Fury Wild Ambition são Toji Sakata, um velhinho super ágil e rápido com seus ataques, usando apenas seu jornal (trata você feito um cachorro). Há também Tsgumi Sendo, uma mina com pinta de travessa que possui golpes a la Zangief (agarrões e pilões); e também surge uma outra lutadora praticante de Kung Fu, chamada Li Xiangfei (estes presentes na versão H-NG64). Dos antigos personagens, você conta com Terry e Andy Bogard, Billy Kane, Geese Howard, Raiden, Ryuji Yamazaki, Joe Higashi, Mai Shiranui, Kim Kaphwan e mais dois personagens secretos. Os dois personagens secretos já são conhecidos da galera, pois trata-se de Duck King, o mais aloprado e zoeira dos personagens que retorna com um visual completamente novo e uma roupa bem extravagante (e bota extravagante nisso!). Infelizmente Duck não volta com seu mascote, o pintinho amarelo, durante as lutas, mas em compensação o andar do cara ficou coisa de louco (é ver pra crer!).



Já o segundo personagem trata-se de Ryo Sakazaki, que veio diretamente de

PLAYSTATION

プレイステーション

FATAL FURY WILD AMBITION

SNK-CD

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.2	INOVAÇÃO	2.7
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.8		

3.5

PRÓS

- Uma explicativa abertura em CG
- Boa jogabilidade e ótimo som
- Personagens extras e poder controlar Geese sem truques

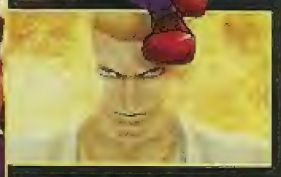
CONTRAS

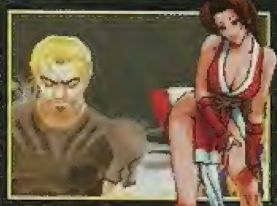
- A mudança no sistema de golpes especiais deixa o jogo pouco desafiador
- Os gráficos poderiam ter sido melhores

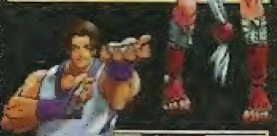
Art of Fighting (como se ninguém nunca tivesse ouvido falar...). Ryo já é um personagem secreto de carteirinha, pois ele está presente em todos as versões de Fatal Fury Special (Neo Geo, Arcade e Super NES). Ele é um forte candidato a disputar com Geese pela pinta de mais apelão do jogo, já que Geese não possui Haou-Shoukou-Kens ou o temido Ryuuko Ranbu (o primeiro golpe especial criado para um game de luta e que apareceu em Art of Fighting), que causa um dano fora do comum se for emendado com outros golpes. Mas Ryo não vai aparecer com seu nome normal e sim como Mr. Karate, assim como seu pai apareceu em Art of Fighting. Ryo não possui a máscara Tengu (uma máscara com nariz um enorme), mas nem por isso o legado de Mr. Karate foi esquecido. O visual de Ryo está diferente, pois ele está mais velho e mais violento do que nunca.

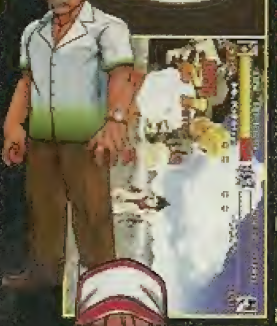
As lutas não são mais as mesmas...

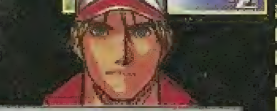
Para alegria de uns e tristeza de outros, o esquema de luta mudou um pouco, favorecendo àqueles que só ficam na apelação (graças ao pessoal da SNK, não tem mais apelação de canto de tela!). Nos outros games da série Fatal Fury, excetuando os primeiros três, você contava com dois especiais. O primeiro golpe especial poderia ser usado quando a barrinha de Heat estivesse cheia ou quando a barra de life ficava piscando; já o segundo especial (mais violento que o primeiro) só podia ser feito se a barra de life estivesse piscando e a barra de Heat estivesse cheia. Isso também já fazia parte de Fatal Fury Special Dominated Mind, mas a SNK fez uma pequena alteração no sistema de especiais em FFWA. Cada personagem conta com dois ou três especiais, sendo o primeiro deles simples, o segundo já causa um dano mais elevado e o terceiro já faz um dano considerável com golpes mais exagerados (este pode tirar ou não mais energia que o segundo). Mas agora você pode usar um destes três especiais quando quiser, submetendo-se apenas a encher a barrinha de Heat. Mas caso a sua barra de life fique vermelha, e piscando, ainda será possível usar o primeiro especial, mas os outros dois só funcionam se a barra de Heat estiver cheia, ou seja, a barra de life não mais influencia quando se desferem os especiais mais fortes (não importa se você está ou não com a barra de life cheia, os últimos dois especiais, se o personagem possuir mais de dois especiais, só funcionam com a barra de Heat). O nível de apelação será elevado, mas se você é daqueles que gostam de mostrar raça durante o pega pra quebrar, com algum camarada, fique esperto, principalmente se seu desafiante for do ramo apelativo.











ANDY BOGARD

Sokugai: de perto, →+E
Shiranui Chichu Karami: de perto, →+E (por trás)
Jukuka Uchi: de perto, →←+E
Abise Geri: →+C
Kaiten Kesa Geri: ←+C
Ushiro Chuu Kaeri Shuu Age: ←+E
Gyaku Mawashi Geri: ↙+E
AgeTsura: ↘+E
Zan'ei Ken: ↙→+E
Hishou Ken: ↓↙←+S
Geki Hishou Ken: ↓↙←+E
Bakushin: →↘↓↙←+C (imbloqueável)
Shouryuu Dan: →↓↘+S
Kuuha Dan: ↙↓↘→+C
*Chou Reppa Dan: ↓↙←↙→+CE
**Zantetsu: ↓↙←↙→+E

COMBINATION ATTACKS

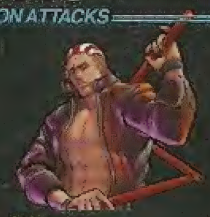
S,S,S
S,E,E
C,C,→+C
C,C,E
↓+C,E
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

BILLY KANE

Ibbon Zuri Nage: de perto, →+E
Sansetsu Kon Seoi Nage: de perto, →+S (por trás)
Jigoku Otoshi: de perto, →←+E
Dai Kaiten Geri: →+C
Zugatsu Gegata Geki: ←+C
TaryuuTaikyaku: ←↘+C
SeimenTobigeri: ↙+E
Sansetsu Kon Chuudan Uchi: (c) ←→+S
Kaen Sansetsukon Chuudantsuki: aperte ←→+E durante o Sansetsu Chuudan Uchi
Senpuu Kon: ↓↘→+S, aperte S rapidamente
Suzume Otoshi: ↓↙←+S
KaryuuTsuigeki Kon: ↓↙←+C
Kyoushuu Hishou Kon: ↙↓↘→+C, move ← ou →
Kyoushuu Senpuu Kon: aperte E durante Kyoushuu Hishou Kon
Kyoushuu Hikuu Kon: ↑+E durante o Kyoushuu Hishou Kon
*Guren Sakkon: →↘↓+CE
**Chou Kaen Senpuu Kon: →←↙↓↘+CE
**Salamander Stream: →←↙↓↘+E

COMBINATION ATTACKS

S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E



DUCK KING

Rolling Neck Throw: de perto, →+E
Rolling Neck Throw (rear): De perto, →+E (por trás)
Mad Spin: ←+S
Needle Low: ↘+C
Hop Buoy: ↓↓+E
Sway Kick: Durante a defesa, aperte →+C
Aero Turn: no ar, aperte o botão D
Head Spin Attack: (c) ←→+S ou E
Flying Spin Attack: no ar, ↓↙←+S ou E
Secret Kick: aperte E após ↓↙←+E no ar
Dancing Dive: ↓↙←+C
Break Storm: →↓↙+C
Break Storm King: →↓↘→↗+C
Beat Rush Star: →←→+E
Beat Rush Star (Fake): aperte S durante o Beat Rush Star
Beat Rush Star (Up): aperte C durante o Beat Rush Star
Beat Rush Star (Down): aperte E durante o Beat Rush Star
*Break Spiral: de perto, ←↙↓↘→↗↓+CE
**Spiral Brother: no ar, ←↙↓↘→+CE

LEGENDA

□ ..... Soco
X ..... Chute
○ ..... Especial
▲ ..... Desvio para cima
↓+▲ ..... Desvio para baixo
R1 ou □+X+▲ ..... Heat Blow*
R2 ou □+X ..... Insultar
↓+X+○ ..... ataque falso (método 1)**
↓+□+○ ..... ataque falso (método 2)**
→ → ..... Avançar
← ← ..... Recuar
↘+○ ..... Ataque extra***
→+▲ ..... Empurrar****

OBSERVAÇÃO

*Para desferir o **Heat Blow**, você precisa estar com a barra de Heat cheia.
**Apenas alguns personagens possuem os dois ataques falsos. Outros podem possuir apenas um ou não possuir nenhum.
***Depois de derrubar o adversário, espere ele ficar deitado e faça este comando para um ataque extra.
****Aproxime-se do adversário, ele estando de frente, e faça este comando para empurrá-lo.

OS ESPECIAIS

Cada personagem possue dois ou mais golpes especiais. Os especiais marcados com *, podem ser usados tendo a barrinha de Heat cheia ou quando a barra de life estiver piscando. Os especiais marcados com **, só podem ser feitos se a barrinha de Heat estiver cheia (lembrando-se que a barra de life não influencia mais).

Space Cowboy: ↓↙←↙→+E
- O Secret Kick funciona apenas se você fizer o Flying Spin Attack com E no ar, e acertar. Apenas aperte E enquanto Duck rebate seu oponente, e ele vai chutá-lo.
- O Break Spiral e o Spiral Brother são inbloqueáveis. Note que o Spiral Brother acerta apenas o inimigo no ar (mas você também pode emendá-lo a partir de uma voadora com S ou C).

COMBINATION ATTACKS

S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

GEESE HOWARD

Kosetsu Nage: de perto, →+E
Rinkai Otoshi: de perto, →+E (por trás)
Shinkuu Nage: de perto, ←→+E
Kosetsu Shou: de perto, →←+E
Amatou Sakkatsu Nidan Geri: ↘+CE
Raikou Mawashi Geri: ←+C
Hien Shikkyaku: Agachado, →+C
Tobi Renda Shou (special pursuit): no ar, aperte E, então E,E,(↓+E)→↓ ↘+C após Jaei Ken ou Deadly Rave
Shippuu Ken: no ar, ↓↘→+S ou E
Reppuu Ken: ↓↙←+S
Jaei Ken: ↓↙←+E
Gedan Atemi Uchi: ←↙↓↘+S
Atemi Nage Rasen: ←↙↓↘+C
Atemi Nage Kogetsu: ←↙↓↘+E
*Raging Storm: ↙→↘↓↙←↘+CE
**Kyokuu Reppuu Zan: (c)↙←→+CE
**Raging Dead End: →←↙↓↘+S, então ←↙↓↘→+S ou E
**Deadly Rave: →↘↓↙←→+E,S,S,S,C,C,C,E,E,E,↓↙←+E
- Você só pode conseguir todos os hits do Tobi Renda Shou se você usá-lo contra um oponente no ar.
- Os golpes "Atemi" são todos counters; se Geese for acertado enquanto faz o movimento, ele não receberá o dano e atacará o inimigo ao invés disso.
- Depois de fazer o Raging Dead End, as mãos de Geese vão brilhar por um tempo limitado. Se você usar o Gedan Atemi Uchi ou o Atemi Nage Kogetsu com sucesso (em counter), então Geese vai fazer uma série especial de ataques ao invés do counter normal.
- Você pode parar o Deadly Rave em qualquer momento, ou até iniciar um combo a partir do último acerto (ao invés de usar ↓↙←+E).

COMBINATION ATTACKS

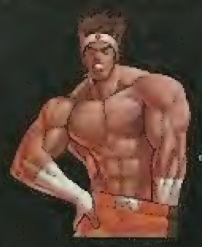
S,C,↘+E (combo mech),S,C (↘ + E)
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

JOE HIGASHI

Joe Special: de perto, →+E
Honoo no Koma Mawashi: de perto, →+E (por trás)
Joe Cut: de perto, →←+E
Kubisumo: de perto, ↘↘+E
Hiza Jigoku: aperte C rapidamente durante o Kubisumo
Joe Final: aperte →+E após o Hiza Jigoku
Vertical Upper: ←+S
Tiger Sword: ←+C
Sliding: ↘+C (uppercut punch) ↘+E
Slide Deep: →+C
Ougon no Hiza Kozou: aperte S durante o Slide Deep
Hurricane Upper: ←↙↓↘→+S
Bakuretsu Hurricane: ←↙↓↘→+E durante o Hurricane Upper
Tiger Kick: →↓↘+C
Slash Kick: ↙→+E
Ougon no Kakato: ↓↙←+C
Bakuretsu Ken: aperte S rapidamente
Bakuretsu Hook: ↓↘→+S durante o Bakuretsu Ken
Bakuretsu Elbow: ↓↘→+E durante o Bakuretsu Ken
*Screw Upper: →←↙↓↘+CE
**Turbulence Upper: →←↙↓↘+E
- O Bakuretsu Elbow é um overhead attack.

COMBINATION ATTACKS

S,C,C
↓+S,C,↑+E
S,E
←+S,E,→+E
C,↓↙← + E
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E



KIM KAPHWAN

Karada Otoshi: de perto, →+E
Engetsu Shuu: de perto, →+E (por trás)
Souryuu Kyaku: no ar, aperte CE
Neri Chagi: →+C
Bandal Chagi: ↘+C
Myondokal Chagi: aperte E durante Bandal Chagi
Bakkan: aperte ↓↓
Kazawa Kyaku: aperte C quando o inimigo estiver atrás de você
Haki Kyaku: ↓↘→+C
Hangetsu Zan: ↓↙←+C
Hien Zan: (c)↓↑+C
Kuu Sa Jin: (c)↓↑+S
Tenshou Kyaku: aperte ↓+S durante Kuu Sa Jin
Hishou Kyaku: no ar, aperte ↓+C
Kai Kyaku: aperte ↘+C durante Hishou Kyaku
*Hou'ouTenbu Kyaku: no ar, ←↙↓↘→+CE
**Hou'ou Kyaku: ↓↙←↙→+E
- Usar o Bakkan faz Kim dar as costas para o oponente.

COMBINATION ATTACKS

E,C,E
pulo diagonal, S,C,E
quick dash attack,↓+C,E
quick dash attack,↓+C,→+E
S,S,S,S
S,S,S,↓+S
foundation techniques,→+C
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

MAI SHIRANUI

Fuusha Kuzushi: de perto,→+E
Yo Zakura: de perto, →+E (por trás)
Yume Zakura: de perto, ↘+E
Shouri Ryuu: ←+C
Shinobi Zakura: →+S
Sakura Shu: aperte C durante o Shinobi Zakura
Hien Kyaku: →+C
Hien Renkyaku: →+C durante o Hien Kyaku, então →+C
Kachou Sen: ↓↘→+S
Ryuu Enbu: ↓↙←+S
Hissatsu Shinobi Bachi: ←↙↓↘→+E
Kagerou no Mai: (c)↓↑+E
Musasabi no Mai: no ar (no auge do pulo), ↓+SC
*Chou Hissatsu Shinobi Bachi: →←↙↓↘+CE
**Shin Hana Arashi: →←↙↓↘+E

COMBINATION ATTACKS

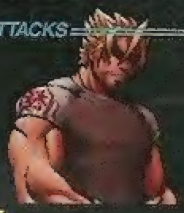
S,↓+C
S,→+C
C,E
↓+S,↓+E
↓+C,↘+E
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

Mr. KARATE

Tani Otoshi: de perto, →+E
Kyo ChuudanTsuki: de perto, →+E (por trás)
Kakato Otoshi Geri: de perto,→+C
Dai Gatana: aperte E durante o Kakato Otoshi Geri
Sokusaki Goroshi: ↘+C
Koshuu Senkyaku: ↙+E
Kiryoku Juujitsu: segure S+C+E
Ko'ou Ken: ↓↘→+S ou E (segure o botão para carregar)
Kuuchuu Ko'ou Ken: no ar, ↓↘→+E
Ko Hou: →↓↘+S ou E
Kyokugen-ryuu Renbu Ken: ←↓↙+S
Shichou Ken: ↓←↙+S ou E
Zanretsu Ken: →←→+S
Hien Shippuu Kyaku: ↓↘→+C, ↓↘→+C
*Haou-Shoukou-Ken: →←↙↓↘→+CE (pode ser feito no ar)
**Ryuuko Ranbu: ↓↘→↘↓↙←+E
- O Kiryoku Juujitsu enche sua barra de Heat. Os fãs de AoF1 devem se lembrar que o ex-Mr.Karate tinha este poder (mas ele podia encher muito mais rápido). Não tente isto quando você já tiver a barra de Heat cheia, ou então você fará um Heat Blow no lugar.
- Carregar o Ko'ou Ken faz ele crescer mais e explodir quando é desferido (causando mais dano, obviamente).
- O primeiro acerto do Kyokugen-ryuu Renbu Ken é um overhead attack.
- O Shichou Ken tem uma finalização especial se pegar como um counter.

COMBINATION ATTACKS

S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E



RAIDEN

Front Suplex: de perto, →+E
Scrap Driver: de perto, →+E (por trás)
Death Lake Stamp: de perto, ←→+E
Doctor Bomb: de perto, →→+E
Buffalo Carry: de perto, →←+E
Neck HangingThree: enquanto abaixado, ↘+E
Buffalo Centorn: no ar, ↓+E
Double Sledgehammer: →+C
Hammer Swing: ↘+C
Buffalo Ball: ↙+C
Dokugiri: ↓↙←+S ou E
Giant Bomb: ↙→+E
Super Drop Kick: segure C por mais de 5 segundos e solte
Thunder Death Driver: de perto, 360°+E
BerserkTrident: de perto, 360°+CE
*Thor's Hammer: →←↙↓↘→+CE
**Circle Hurricane: de perto, →←↓↑+E
- Se você fizer um counterhit com o Dokugiri, o oponente de Raiden ficará tonto momentaneamente.
- O Thunder Death Driver, Berserk Trident, e Circle Hurricane são todos inbloqueáveis.

COMBINATION ATTACKS

C,C,E
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

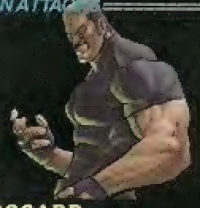
RYUJI YAMAZAKI

Bun Nage: de perto, →+E
Kamahori: de perto, →+E (por trás)
Bussashi: →+S
Metsubushi: aperte E quando for derrubado
KachiWari: ↘+S
Dokan: ↘+C
Jigoku Geri: corrida, então aperte CE
Kachi Age: no ar, aperte CE
HebiTsukaiTaikuu: ↓↙←+S (segure para atrasar)
HebiTsukai Zenpou: ↓↙←+C (segure para atrasar)
HebiTsukai Gedan: ↓↙←+E (segure para atrasar)
Hebi Damashi: aperte D para cancelar o Hebi Tsukai

Sadomazo: ←↙↓↘→+C
Bai Gaeshi Kyuushuu: ↓↘→+E, então faça de novo
Bai Gaeshi Dan Hassha: ↓↘→+segure E
Dokute: →↙→+S, aperte S rapidamente
Bakudan Pachiki: de perto, →←↓↑+E
*__Guillotine:__ →←↙↓↘+CE
**__Shovel:__ (c)↙←→+CE
**__Drill:__ 360º + E, aperte E rapidamente
- Se for atrasado, o Zenpou Hebi Tsukai derruba, e a versão Gedan vai tontear o oponente. A versão Taikuu apenas manda o oponente para longe.
- Ryuji vai atacar seu oponente se ele for acertado durante o Sadomazo. Contudo, nem todos os ataques ativarão este contra-ataque — ele apenas vai tomar dano como faria normalmente.
- O Bai Gaeshi funciona um pouco diferente dos jogos anteriores. A versão Kyuushuu faz Ryuji absorver o projétil do oponente. Ele não pode mais absorver projéteis depois disso, mas faça o movimento novamente e ele vai jogar seu próprio projétil em seu oponente. Você pode fazer isso a qualquer hora depois de absorver um projétil, fazendo dele um grande ataque surpresa.
- Quanto a versão Dan Hassha, ela simplesmente reflete o projétil do oponente de volta para ele — Ryuji não arremessa sua própria magia.
- O Bakudan Pachiki e o Drill são imbloqueáveis.
- Durante o Drill, aperte E rapidamente para escolher que estilo de Drill você quer. Há cinco níveis —jumping fist, stomps and kicks, rapid headbutts, ground guillotine, ou rapid Hebi Tsukais. Se você fizer o Drill de longe, Yamazaki não perderá o arremesso, mas ao invés disso carregará e fará a versão de nível 1, não importando o quanto você aperte o E.

COMBINATION ATTACKS

S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E



TERRY BOGARD

Buster Throw: de perto, →+E
Neck Hanging Crusher: de perto, →+E (por trás)
Back Spin Attack: de perto, →←+E
Neck Breaker Drop: corrida, então aperte S+C
Back Spin Kick: →+C
Jumping Knee Kick: ↘+C
Power Dunk: aperte E durante o Jumping Knee Kick
Fire Kick: ←+E
Power Wave: ↓↘→+S
Round Wave: ↓↘→+E, segure E
Burn Knuckle: ↓↙←+S ou E
Crack Shoot: ↓↙←+C
Rising Tackle: (c) ↓↑+S
Power: (c) ←↘+S
*__Power Geyser:__ ↓↙←↙→+CE
**__Triple Geyser:__ ↓↙←↙→+E
**__Heat Up Geyser:__ →↙↓↘+E
- O Neck Breaker Drop é um arremesso de corrida.
- O Rising Tackle acerta embaixo (apenas o primeiro hit).
- Você pode acertar alguém que está no chão com o Round Wave.
- Se você fizer um counterhit com o Power Charge, você pode cancelá-lo em um golpe especial.

COMBINATION ATTACKS

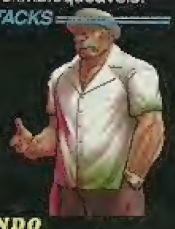
S,E
C,C
↓+S,↓+E
↓+C,↓+E
S,→+E,E
S,C,C
S,↓+E
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

TOJI SAKATA

Shihou Nage: de perto, →+E
Hiza Mawashi: de perto, →+E (por trás)
Karasu Otoshi: de perto, ↘+E
Irimi Nage: de perto, ←→+E
Katahane Wari: aperte ↓+E durante o Irimi Nage
Ura Irimi Nage: aperte E quando seu oponente estiver atrás de você
Hinaka Satsu: aperte ↑↓+E durante o Ura Irimi Nage
Hyouri: aperte ↓↓
Kurubushi Wari: aperte SC quando o oponente estiver atrás de você
Haki Age: aperte CE quando oponente estiver atrás de você
Shihou Giri: aperte SE quando o oponente estiver atrás de você
Nisou Renzan: ↓↙←+S ou E
Tatsumaki Hobaku: ←↙↓↘→+S
Aiki Kyousatsu: →↓↘+S
Gouten Satsu: de perto, →←↓↑+E
*__Marishiten:__ ↓↙←↙→+CE, então ←↙↓↘→+E
**__Fugutaiten:__ de perto, 360º+E
- A maneira mais fácil de fazer o Hinaka Satsu é apertar ↓+E quando você tiver seu oponente atrás de você, então ↑+E. Isso porque você deve fazer o golpe realmente rápido.
- Usar o Hyouri faz Toji dar as costas para seu oponente.
- O Tatsumaki Hobaku é um contra-ataque, assim como o Sadomazo de Ryuji ou os Atemi counters de Geese.
- O Gouten Satsu e Fugutaiten são imbloqueáveis.

COMBINATION ATTACKS

S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E



TSUGUMI SENDO

Tsugumi Driver: de perto, →+E
Tsugumi Suplex: de perto, →+E (por trás)
Monkey Flip: de perto, ↘+E
Rainbow German: ↘↘+E se o inimigo estiver atrás e abaixado
Hold: aperte E,E,E durante o Rainbow German
Catch: de perto, →←+E
Body Slam: aperte ↓+E durante o Catch
Grand Pass: aperte →+E, durante o Catch e depois ←+E
Rope Nage: aperte ←+E durante o Catch
Hiki Modoshi: aperte ←+E durante o Rope Nage
Hiki Kikoshi: ↓+S se o inimigo fizer um ataque de perseguição
High Up Sobat: aperte C durante o Hiki Kikoshi
Rolling Sobat: →+C
Benkeijiki Geki!: ←+C
Noutenjiki Geki!: ←+E (segure para carregar até 3 levels)
Rolling Breaker: ↓+E durante o Noutenjiki Geki!
Octopus Heat: ↓↘→+E
Tsugumi-chan Elbow: ↓↘→+S
Hunting Blitz: ↓↙←+C
Tsuutenkaku Driver: ←↓↙+S ou C ou E
Naniwa Lariat: (c) ←→+S
Okonamiyaki Ire: (c)↓↑+C,C,C,C,E
Power Bomber: ←↙↓+E contra o inimigo abaixado
Tripping Up: ←↙↓+E contra o inimigo parado
Tsugumi Hip: aperte ↑+E durante o Tripping Up
Super Drop Kick Light: segure C por mais de 5 segundos e solte
*__Flying Tsugumi Drop:__ →←↙↓↘+CE
**__Naniwa Death Lock:__ após o Tripping Up, ←↙↓↘→+CE
**__Rope Line Crash:__ ↓↙←↙→+E
- O Octopus Heat, Hunting Blitz, Tsuutenkaku Driver, Power Bomber, Tripping Up e Rope Line Crash são todos imbloqueáveis.

COMBINATION ATTACKS

E,E,↑+E
C,→+C,↓+E
C agachado,E.↗+E
C agachado,E.←↙↓↘→+E

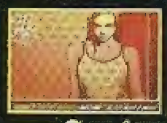
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E

LI XIANGFEI

Ryouku Senkou En: de perto, →+E
Inshu Kusu: de perto, →+E (por trás)
Kaiten Komateki Kyaku: →+C
Kakai Tai: ←+C
Senpuu Kyaku: →→+E
Sen Shippo: ↘↘+S
Tenshin: aperte ↙↙
Tenshin Sen Shippo: aperte S durante o Tenshin
Nanpa Shou: ↓↘→+S
Nanpa Dai: ↓↘→+E
Senri Chuukou Kankuu: ↓↙←+S, para mais acertos faça ↓↘→+C
Senri Chuukou Shinsaiha: ↓↙←+S
Kita Senri: ↓↙←+C
Suida: ↓↙←+E, aperte e segure para atrasar (aperte D para cancelar)
Tenhou Zan: →↓↘+C
Chou Hakuryuu Kai: Acerte com E, então ↓↘→+SC ou ←→+SC
*__Dai Tetsujin:__ →←↙↓↘+CE
**__Majinga:__ de perto, 360º+E
- Durante o Suida, Xiangfei só pode ser acertada por projéteis, ou pelas costas.
- O Kita Senri Suida e Majinga são imbloqueáveis.

COMBINATION ATTACKS

→+C,C,C
→→+E,E,E
→→+E,E,←+E
→→+E,E,↓+L
→→+E,↓+C
S,C,E
S,C,↓+E
S,C,↘+E
↓+S,↓+C,↓+E
↓+S,↓+C,E
E,E,E



Esclarecimento rápido!

A listagem de golpes que você conferiu, pode ser usada tanto na versão Hyper-Neo Geo 64 quanto na versão Playstation. Por isso, apenas especificamos os comandos do Playstation, indicando cada tido de função para os botões, soco, chute, especial e desvio. Caso esteja jogando no arcade, basta você localizar os botões com as funções descritas e fazer os demais comandos da lista, como os ataques falsos, ataque extra e tudo mais, substituindo os comandos da versão Playstation com os da versão Hyper-Neo Geo 64. Antes que esqueçamos, Mr. Karate e Duck King fazem parte do jogo apenas na versão para Playstation portanto não insista em querer pegar um destes personagens.

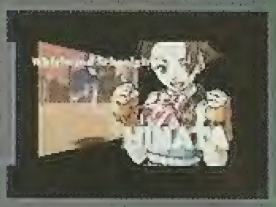
Só mais um toque, para habilitar Mr. Karate, você não pode perder nenhuma luta e então finalizar o game, sem continues; e para habilitar Duck King, você deve terminar com todos os personagens.

Resumindo

Assim como em Fatal Fury Dominated Mind e KOF'98, mais uma vez a SNK mostra suas habilidades, fazendo uma conversão com qualidade e adicionais, trazendo toda a ação e diversão proporcionada na versão arcade, melhorando-a em quase todos os sentidos, incluindo dois personagens extras e músicas remixadas.

RIVAL SCHOOLS: NEKKETSU SEISYUN NIKKI 2

Através dos pontos ganhos com o término do game ou com a quebra de recordes dos mini-games, você poderá comprar os mais de 80 itens da loja da opção Omake.



A nova apresentação contém somente algumas cenas do anime do primeiro Evolution Disk. Apesar disso, os flashs de imagem acompanhando a música não ficaram ruins.

Ran e Nagare são os novos personagens que podem ser usados durante as batalhas. Cada um possue seus próprios golpes e especiais em conjunto.

"Por que diabos inventaram de criar um Festival na escola? Odeio vê-la repleta de alunos de outros colégios, em especial o pessoal esnobe do terceiro ano, como o Nagare. Será que ele nunca tira aquela touca ou fala alguma coisa? Atrás daquele balcão de informações então, ele será de grande utilidade... Bom, ao menos há um lado bom nisso tudo. A Hinata havia avisado, entre uma mesa atendida e um pedido feito, que nosso número de dança seria logo após a encenação de Roy e dos demais. É algo parece errado. Eu deveria estar nervoso, temendo que algo desse errado. Mas, em lugar disso, sinto uma ansiedade estranha, numa vontade tremenda de mostrar a todos que treinamos duro estas ultimas semanas. Só espero que essa confiança dure o bastante..."

Anunciado recentemente durante a última edição da TGS, Nekketsu Seisyun Nikki 2 não é exatamente a segunda versão do sucesso dos arcades Justice High School: Legion of Heroes / Rival Schools: United by Fate, mas sim a seqüência do Evolution Disk que acompanhava a versão Playstation, há cerca de um ano atrás. Com uma série de mini-jogos e a inovadora possibilidade de criar seu próprio personagem, com golpes, afinidades e golpes singulares através dos populares — ao menos no Japão, bem dito — simuladores de encontros e vida escolar, logo o Evolution Disk se tornara o principal atrativo da versão 32-bit da Sony, o que logo inverteu os papéis: Rival Schools passara a complemento do Evolution Disk em dois tempos.

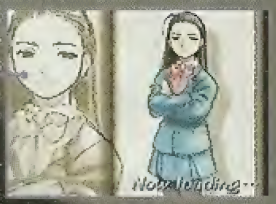
AS AVENTURAS NO "SEGUNDO ANO DO ENSINO MÉDIO"...

Tamanho foi o sucesso da primeira versão que logo a Capcom decidiu criar um segundo episódio. O resultado não poderia ser melhor. Além de possuir todos os elementos que tornaram o primeiro Evolution Disk um sucesso absoluto, este vai além, introduzindo toneladas de novos personagens, novas opções de criação e mini-jogos, além de uma aventura completamente nova.

A criação de personagens foi um dos pontos que recebeu as alterações mais significativas. Sendo uma aluno de segundo colegial, além de escolher o nome, sobre-nome e apelido, você ainda poderá adotar um dos estereótipos comportamentais (entenda-se: o tipo de cara que seu personagem será), indo de CDFs e largadões aos populares e playboyzinhos. O leque de opções de escolas também foi ampliado. Além das quatro instituições convencionais (Tayou, Pacific, Gorin e Gedo), há a possibilidade de fazer ingressar na Justice High-School, a elite do ensino, onde os alunos são treinados em regime militar e se tornam passoas influentes e de altos cargos na sociedade em que vivem. Em termos de jogo, você apenas terá mais contato com os professores, incluindo o misterioso Hyo (ganhar um uniforme legal também conta?). Fora isso, mais uma série de detalhes, como sexo, corte de cabelo (quatro por escola, sendo dois por gênero) e milhares de olhos, bocas e narizes peculiares para dar origem a uma infinidade de combinações.

Feito isso, você terá de guiar as decisões de sua criação por todo um ano escolar, fazendo amizades, estilhaçando corações ou acendendo a fúria de inimigos, através de respostas, ações (um campeonato esportivo ganho pode render uma boa opinião dos demais a respeito de seu personagem) durante os ainda mais numerosos eventos, ou presentes em datas comemorativas, como o Dia dos Namorados e o Natal. Mais uma vez são estas definições que determinam os relacionamentos com outros membros das escolas.

Outra novidade aqui é a existência de mais testes teóricos que, juntamente com os testes físicos de Hayate (agora reduzidos a três, mas com níveis de dificuldade bastante elevados), os desafios de Sakura (aquela maluca que gosta de bater em jovens indefesos...) e as variadas aulas, denominam os atributos possuídos, como velocidade, força e número de barrinhas de GUTs que você começa. Aliás, tocando no assunto de aulas, o panteão de professores do segundo ano é bem mais elevado, com uma série de novos instrutores, como Iincho (de longos cabelos negros, que o acompanha desde o início e ensina a passear por lojas, dormir, jogar video game, limpar janelas... Sabe, coisas extremamente úteis para um lutador), Kinzan, Sizune (aluna do terceiro ano que dá aulas de música), Hyoe (clentista maluco que o coloca sob tratamento de choque ou poções desconhecidas), Kaohtaro (vôlei), Kozue (artes), Mari Nanaze (professora de futebol), Sayuri (canto) e Syuichi (baseball).



Mas não pense que somente no Evolution Mode que foram adicionados personagens. Nagare, o silencioso aluno do terceiro ano que faz parte da liga de natação (e que nunca tira sua touca e seus óculos de mergulho), e Ran, a jornalista responsável pelo jornal de circulação interna da escola, cada um com golpes próprios e estilos inéditos, enriquecem as linhas de Hinata, Batsu e todos os outros (incluindo Hayate e Daigo, inexistentes na versão arcade original). Já na área de mini-jogos foram adicionados dois outros: o **Sprint** (onde você deve pressionar os botões ritmicamente para ganhar velocidade e vencer seu oponente) e o **Doki-Waku-Dance** (um jogo nos moldes de Parappa: The Rapper), sem mencionar o retorno dos já presentes Home Run, Penalty Kicks, Vôlei, etc.

Outra novidade é a possibilidade de se comprar cards, pôsteres, joguinhos para Pocket Station, seqüências do final e outros na loja de Shizuku na opção Omake, valendo-se do pontos ganhos com a criação de personagens, quebra de recordes nos mini-jogos e o término do game, o que instiga o jogador a jogar várias vezes.

...MAS NEM TUDO...

O único ponto negativo deste segundo Evolution Disk é a impossibilidade de carregar seus antigos personagens do primeiro disco de evolução para dar continuidade, elemento que cogitava-se estar presente. Mesmo assim, este é um ótimo título, merecendo uma atenção especial. Agora, se você já gostou do primeiro, este é um game obrigatório. Ponto para a Capcom!

PLAYSTATION

プレイステーション

RIVAL SCHOOLS: NEKKETSU SEISYUN NIKKI 2

CAPCOM - CD

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	4.5
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.7		

4.4

PRÓS

- Novos personagens com golpes próprios
- Mais eventos e mini-jogos, além de instigar o jogador a jogar mais e mais

CONTRAS

- Impossibilidade de se carregar personagens do primeiro Evolution Disc
- Algumas traduções ao pé da letra, prejudicando

DRIVER

DOS MESMOS CRIADORES DE DESTRUCTION DERBY 1 & 2

Na história dos games de corrida para o Playstation, não houve até agora nada tão prazeroso quanto a experiência de jogar Driver. Este é mais um grande sucesso da Reflections, que vem na seqüência de Destruction Derby 1 e 2, após uma ausência de três anos.

A série Destruction Derby levou os joagadores para um ambiente de destruição de carros muito realista, causando dano até que ficassem impossibilitados de se moverem. Até então, nada havia sido mostrado neste estilo, em nenhum console. Cada parte do carro podia ser danificada, o motor pegava fogo, os vidros se estilhaçavam, calotas saltavam e a lataria amassava quando era atingida. Ainda assim os carros andavam até que um golpe final os parasse de vez.

Em Driver, a GT Interactive e a Reflections se basearam em Destruction Derby e fizeram um game de corrida/perseguição que é praticamente um centro de entretenimento. As boas idéias de DD são brilhantemente alcançadas em Driver, não importando o modo em que você decida jogar. A alma do game está nos anos 70, onde as séries de TV como Starsky and Hutch e filmes de Steve McQueen abriram caminho para grandes perseguições de carros.

Driving Modes

Há muitos modos para se escolher, são eles:

Undercover - O Story mode, em que você realiza todo tipo de missões com o objetivo de descobrir o bad guy, Castraldi.

Car Chases - Onde você pode armazenar e assistir seus melhores momentos e a filminhos pré-gravados.

Training - Composto das áreas de teste Desert e Garage, em que você ganha sua pintura.

Cheats - Cheats codes.

Driving Games - É composto de cinco sub-games que são um tipo de divisão linear do que tem de melhor em Driver. Inclui Pursuit (perseguição e destruição do carro indoicado em qualquer uma das oito pistas), Getaway (onde você tem que fugir dos policiais, com um cronômetro marcando quanto tempo você leva para isso), Cross-Town Checkpoint (para encontrar vários checkpoints antes que o tempo se esgote), Trail Blazer (checar 100 cones em uma quantia limitada de tempo), Survival (permaneça vivo o tanto quanto possível enquanto uns policiais super-agressivos tentam destruir seu carro), Dirt Track (teste a si mesmo contra um fantasma do seu próprio carro em um time trail).

Take A Ride - Onde cada cidade revelada fica disponível para investigação completa. Ideal para descobrir atalhos e lugares escondidos que não aparecem no mapa.

Options - Para escolher entre 3 níveis de dificuldade, colocação na tela, etc.

Na missão Undercover você joga como um policial secreto que deve se misturar a vendedores de drogas, ladrões e alcoviteiros para conhecer o chefão, o líder da Família Castraldi. Os jogadores têm aqui a chance para testar um novo sedan em uma garagem para ver se se encaixa ou não no trabalho. Essencialmente, este pequeno teste minucioso permite que você veja as habilidades que precisará dominar para o game inteiro. Você aprenderá a linguagem de Driver, composta de nove opções essenciais: Burnout, Handbrake, Slalom, 180, 360, Reverse 180, Speed, Brake test e Lap. (Para uma prova mais completa, os jogadores devem pegar os vários níveis do Desert, com tests drivers com slaloms, mistura de asfalto e superfícies sujas.) O melhor é o branch system que conduz a trabalhos variados e diferentes carros para dirigir.

PLAYSTATION

DRIVER

GT INTERACTIVE - CD

CORRIDA/AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	4.3
SOM	4.4	DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.8		

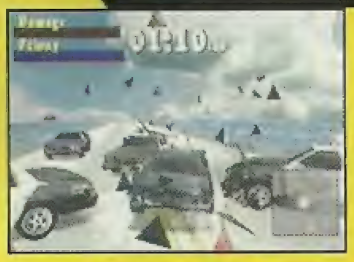
4.6

PROS

- Uma jogabilidade nunca vista em um jogo deste estilo
- Retrata com fidelidade as perseguições dos anos 70

CONTRAS

- Você não pode selecionar carros
- Faltou um modo de dois jogadores
- Os load times estão um pouco lentos



A máquina da física

A Reflections é uma verdadeira mestra em maximizar as capacidades do Playstation e com a exceção de Gran Turismo (que é rival de Driver em física), Driver exibe a física do carro como nenhum outro jogo disponível. Usando carros que podem ser completamente destruidos, Driver desafia os jogadores a aprenderem como dirigir como um poderoso carro de perseguição com habilidade.

Não é só seu carro que leva dano, é todo carro que você encontra. Voe pela luz vermelha e esmague o sedan na sua frente. Os jogadores podem fazer o mesmo com os policiais, para uma emoção maior. Atravesse um bloco de cinco policiais na estrada e bata a 192 kph.

Ainda melhor é o jeito em que superfícies diferentes alteram a jogabilidade. No modo Survival por exemplo, os jogadores partem em grama. O carro derrapa por um segundo ou dois antes de adquirir tração, enquanto os policiais começam a agitação para destruir seu amado carro. Então há sujeira, que é diferente da grama e você deve se acostumar com isso. Ao todo, as várias superfícies determinam a habilidade necessária para dominar os carros.

Tecnicamente, Driver é um dos games mais completos já feito para o Playstation, ao lado de Gran Turismo. A quantidade de fases é superior a maioria dos games de automobilismo, que se tornaram bastante nos últimos anos. E elas são bem GRANDES mesmo!

O outro aspecto surpreendente da parte técnica é que cada fase é jogado completamente diferente. Somente SF Rush, do Nintendo 64, fez os jogadores alcançarem esse sentido de euforia.

Director Mode

Há ainda o modo Director onde em quase toda fase do game, os jogadores podem, uma vez que a missão esteja completa, revisitar a fase para criar um filme. A Reflections criou instrumentos para te ajudar no seu novo papel como um diretor de filme de perseguição, como câmeras para serem colocadas em qualquer lugar, em seu carro, no carro de polícia, no topo de um edifício, no chão, do lado do seu carro, móvel ou parada. As habilidades da câmera são incrivelmente flexíveis e o ato de recriar suas cenas é mais viciante que os melhores games de puzzle e mais envolvente que os games de aventura. Isto é mais um ponto a favor da Reflections que criou um game de perseguição onde você joga as melhores partes, foge de policiais e ainda pode filmar tudo e gravar no memory card. Luz! Câmera! Ação!

Gráficos

Uma das melhores partes de Driver é seu realismo gráfico e, em particular, sua atenção para os detalhes. O time de produção voou da Inglaterra chuvosa para a Florida ensolarada, California e as ruas de New York para filmar e mapear cada uma das cidades. Assim, se você está familiarizado com as ruas de SF ou Los Angeles você provavelmente vai reconhecer as áreas onde o game se passa.

Até mesmo melhor que Destruction Derby, Driver mistura uma quantia fenomenal de texturas em um jogo. As texturas dos carros são legais também.

Como nos games anteriores, quando a maquinaria dos carros são danificadas, os motores soltam fumaça em graus diferentes. Quando um motor está realmente danificado, se incendeia. Driver não inova nesta parte, mas continua legal como em DD. Outros efeitos especiais a serem notados são a luzes usadas nos cenários noturnos, e os períodos de tempo e condições climáticas.

Som

Em Driver, os efeitos sonoros são da melhor qualidade. O som dos pneus dos carros como da aceleração das poderosas máquinas e das sirenes dos carros de polícia são excelentes.

Musicalmente, Driver mergulha no melhor e no pior dos anos 70, se baseando estilos Disco Funk e Surf Music.

Muitos games neste estilo foram lançados sem muito sucesso. Ape Escape, porém, supera o que muitos jogos de plataforma em 3D tiveram falta: inovação e um sólido design.

A história do game é um tanto infantil, mas bastante inteligente. Macacos escaparam de um parque de diversões liderados por Specter, que era o macaco mais atraente do zoológico até aquele dia fatídico, o dia em que eles arrombaram o laboratório de um cientista local e acharam o capacete de transporte P-Point. Cansado de divertir os visitantes, Specter envia um exército de macacos ao passado para reescrever a história e dominar os humanos que o envergonharam durante toda a sua vida. O plano deles é apagar os humanos da história ou torná-la seus eternos escravos no futuro.

Você joga com Spike que tem que voltar no tempo e capturar todos os macacos antes que o incidente desastroso aconteça.

O game contém mais de 20 fases enormes em 3D, baseadas em uma variedade de zonas temporais. Para terminar uma fase, Spike deve capturar um certo número de macacos. Após completar esta cota, você acessará a próxima fase. Para alcançar os macacos você terá que pular, nadar, escalar e voar em vários locais e situações. Em seu arsenal estão uma rede e um lightsaber. O lightsaber incapacita as vítimas o suficiente para jogar a rede, enquanto solta efeitos especiais para trazer os macacos de volta para o presente.

Ao longo do jogo, Spike irá coletar seis itens adicionais, como um RC Car para espaços pequenos, um radar para localizar os macacos a serem capturados e um bambolê que quando girado, o faz correr mais rapidamente e o deixa invencível por um certo tempo. Retornando para as fases anteriores com novos itens permitirá que Spike capture os macacos que tenha deixado para trás. Os macacos variam em velocidade e força e são equipados com armas próprias para deixar sua perseguição mais interessante. Além dos macacos, cada fase tem moedas para coletar. Pegando um bocado de moedas, você habilita minigames para mais diversão.

Ape Escape é o primeiro game do Playstation que requer um controle Dual Shock tirando grande vantagem de seus botões e ambos os direcionais. O game só pode ser jogado se você tiver o controle Dual Shock e por isso é o título que mais se utiliza dos recursos do mesmo, como por exemplo os botões L3 e R3 (ou seja apertando os direcionais analógicos para baixo, nunca utilizados até agora). Embora isso possa causar certo receio, os controles de Ape Escape são facilmente executados, usando ambos os direcionais, o esquerdo controla seus movimentos e o direito controla os itens. Cada item vem com uma sessão de treinamento para você praticar. Você pode selecionar até quatro itens para usar a qualquer tempo, reduzindo a seleção do inventário. O direcional digital controla o movimento da câmera, ajudado pelo botão L. O único problema é para controlar Spike em baixo d'água, mas você se acostuma logo.

Ainda sobre os controles, Ape Escape é inovador, os produtores procuraram forçar os jogadores a usar ambos os analógicos juntos e isto é o que mantém o game desafiador. Sempre há um momento onde você tem que aprender uma nova maneira de controlar o personagem, item ou veículo. Um bom exemplo disto é durante uma seqüência onde você deve atravessar um local com uma criatura do mar gigantesca que solta fogo pela boca e para conseguir isso sem receber dano você tem que usar um barco. Para controlar o remo esquerdo você gira o analógico esquerdo, e para controlar o direito, o analógico direito. Movendo ambos ao mesmo tempo, na mesma direção, você pode mover lentamente para frente e para trás. Outro exemplo onde isto pode ser usado é durante uma seqüência com tanque onde o direcional analógico esquerdo controla a roda esquerda, enquanto o direito controla a outra.

Como se podia esperar de um game produzido pela Sony, Ape Escape possui um belo visual. Os gráficos são um dos melhores já vistos no PlayStation. Há grande variedade de texturas e a animação é bem fluida. Porém nas áreas com muitos inimigos o frame-rate torna-se lento. Cada uma das enormes fases do game é caracterizada com detalhes e cores próprias. A trilha sonora techno também é bastante apropriada.

Ape Escape é uma das melhores produções da Sony para o PlayStation, que não deve ser menosprezado pelo storyline e pelo título infantis. Por trás disso está um dos melhores games de plataforma em 3D, cheio de inovação, originalidade e diversão.

FLASH GAME

RACING LAGGON
RPG / CORRIDA
SQUARESOFT

PLAYSTATION

GRÁFICO	■■■
SOM	■■■■■
JOGABILIDADE	■■■
DIVERSÃO	■■■

Visando um clima vivido nos filmes americanos, aqueles dos tempos da brilhantina, onde uma turma de jovens tiravam rachas com seus carros envenenados e cheios de frescuras. A Square tentou passar algo assim em Racing Lagoon, mas num clima mais futurista. As cenas em CG não são do mesmo naipe visto em FFVII ou FFVIII, sendo elas pobres e bem granuladas. Os personagens, durante as cenas, ficam repetindo muitas vezes as mesmas expressões, tornando as cenas meio chatas e paradas. O game é realmente um RPG de corrida, você simplesmente está andando pela cidade e caso cruze com certos veículos, você entrará numa batalha que não é bem uma batalha, e sim um desafio. Os desafios consistem em correr contra seu desafiante, e ganhando dele você poderá evoluir seu carro, equipando-o com peças e acessórios para melhorar seu desempenho. As corridas lembram um pouco o estilo de Ridger Racer Type 4, mas os gráficos não estão lá grande coisa, sendo eles muito simples e os carros mais parecem caixas pintadas. Mas nem tudo é ruim, o game até que mostra um pouco de diversão, uma boa jogabilidade e uma trilha sonora muito boa (a salvação do jogo). Este não é um dos melhores desempenhos da produtora, mas vale a pena pela curiosidade.

THE ADVENTURES OF LITTLE RALF
AÇÃO / PLATAFORMA
NEW

PLAYSTATION

GRÁFICO	■■■■
SOM	■■■■■
JOGABILIDADE	■■■■
DIVERSÃO	■■■■■

Mantendo o modo tradicional, este joguinho da NEW segue o estilo 2D plataforma, um joguinho que lembra bastante Rock Rodent (aquele joguinho de Super NES, que você controlava um gato meio louco, que usava seu cabelo como arma...). Os gráficos são bonitos e o enredo é básico, mas o que conta é a diversão. Mesmo não aparentando, o game é muito divertido e ao mesmo tempo cativante, isso devido ao estilo (de fato, os antigos são os melhores) que muitos devem estar com saldades. Os gráficos são 2D bem coloridos e bonitos, a jogabilidade é muito boa, mas apresenta um pequeno atraso nas respostas aos comandos. O som do jogo é bom, mas a dificuldade do jogo é que deixa muito a desejar devido à facilidade com que você avança. Mas isso dura apenas no começo, conforme for avançando, a dificuldade vai aumentando aos poucos e aí sim a coisa melhorando. Eis aí uma boa alternativa se você está procurando um game no estilo 2D, seguindo a tendência que cativou muitos na época dos bons e velhos 8 e 16-bit. A NEW trás à tona o estilo que agrada a todos de um modo divertido e de estilo. Ponto para a NEW!

CROC 2
ADVENTURE
FOX INTERACTIVE

PLAYSTATION

GRÁFICO	■■■■
SOM	■■■■
JOGABILIDADE	■■■
DIVERSÃO	■■■■■

Assim como o primeiro game, mais uma vez Croc volta para realizar novas boas ações para os Gobbos (pequenos serem cabeçudos com olhos esbugalhados e feios, muito feios...). Algo de estranho está acontecendo na cidade dos Gobbos e Croc, que se divertia na praia com seus camaradas, acaba encontrando uma garrafa com uma mensagem dentro e daí em diante você já pode imaginar. A diversão continua em alta, sendo que o game continua explorativo e cheio de diversão de um modo engraçado, onde os personagens conversam mumunhando alguma coisa que só eles entendem (isso é o que dá assistir muito desenho animado). Assim como o primeiro game, a jogabilidade continua um pouco presa e sensível demais, ou seja, Croc é meio lento para virar e anda com qualquer toque no direcional, chegando a irritar um pouco em certas partes, onde a precisão é fundamental. Você também pode usar os direcionais analógicos, que também podem ser considerados como L3 e R3, permitindo uma movimentação mais controlada sobre Croc. Durante sua estadia na cidade dos Gobbos, você poderá ajudar os pequenos, se aventurando por várias minas, florestas, cavernas e até disputar uma corrida de lancha no riacho. A parte gráfica continua simples e a trilha sonora lembra bastante algumas músicas antigas. Se você é ligado no estilo Tomb Raider, Croc vale como um passa tempo.

FIGHTER MAKER
LUTA
ASCII

PLAYSTATION

GRÁFICO	■■■
SOM	■■■■■
JOGABILIDADE	■■■■
DIVERSÃO	■■■■■

Sendo mais um game de luta no estilo Virtua Fighters ou Tekken, Fighter Maker não chega a ser um game de peso como os dois supracitados, mas nem por isso pode passar em branco. Seus gráficos não são dos melhores, mas agradam, e o som é bom. Sua jogabilidade é suave e as respostas aos comandos são rápidas, mas a verdadeira diversão do game, além das lutas, é sem dúvida poder criar seu próprio personagem. Esta mania de criar personagens realmente pega, mas não vá pensar que a criação de seu personagem vai ser algo parecido como no Evolution Disc de Rival Schools, aqui você não precisa ficar amigo de ninguém e tão pouco ficar respondendo perguntas e treinando, mas o método de criação é realmente mais difícil. De uma certa forma, você não cria seu próprio personagem, você aproveita um dos personagens normais para cria um novo personagem em cima dele, podendo mudar a história, data de nascimento, sexo, passa tempo nas horas vagas, nome do estilo de luta e o próprio estilo de luta, barulho da pancada desferida pelo personagem, como vai defender, posição de ataque e uma porrada de coisas mais (só não vai poder definir o vizinho). Até a movimentação do personagem é você que define, mas tudo isso leva tempo e o Save ocupa todos os blocos do Memory Card (será que compensa?). Eis um desafio onde você mostra sua criatividade.

FLASH GAME

LUNAR SSSC
RPG
WORKING DESIGNS

PLAYSTATION

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

Após inúmeros adiamentos, a Working Designs finalmente completa sua mais primorosa conversão. Lunar: The Silver Star Story Complete seria lançado inicialmente para o 32-bit da Sega quando foi misteriosamente cancelado com cerca de 50% da tradução completa. Quando a versão para PS fora lançada, os trabalhos foram retomados e, finalmente, o título lançado. E toda a espera valeu a pena: sendo o principal concorrente de Star Ocean - Second Story durante a E3, L:TSSSC superava em muito no nível de tradução dos diálogos, uma vez que este fora completamente re-escrito, com base no texto original. As vozes foram dubladas em uma qualidade extrema, tendo as vozes escolhidas para cada personagem encaixando-se perfeitamente com sua personalidade. Um dos pontos mais interessantes é sua apresentação: o game acompanha um mapa de pano incrivelmente bem trabalhado e colorido, além de um CD com a trilha original do game, um segundo com o "Making Of" e o mais belo manual criado para um game, contendo capa dura e mais de 100 páginas inteiramente coloridas, com artworks originais, entrevistas com os criadores, etc, etc. Sem dúvida o melhor trabalho da Working Designs, e um ótimo ponto para o lema de Victor Ireland, presidente da empresa: "adiamentos são temporários; já a mediocridade é eterna".

LUNAR ETERNAL BLUE
RPG
WORKING DESIGNS

PLAYSTATION

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

Em completo contraste com Lunar: The Silver Star Story Complete da Working Designs, Lunar: Eternal Blue não deveria ter saído do Sega Saturn. A quantidade excessiva de Loadtimes, os inúmeros Slowdowns, a granulação extrema em alguns FMVs e tantos outros problemas não o tornam nem um pouco superior à versão do 32-bit da Sega — aliás, muito pelo contrário: a versão Playstation chega a ser dezenas de vezes pior, uma vez que, além de não adicionar absolutamente nada à sua versão base, esta chega a estragar as demais. Talvez a versão da Working Designs consiga corrigir tais erros e tornar o título mais jogável... O que nos resta é a confiança na produtora de Ireland!

A BUG'S LIFE
ADVENTURE
DISNEY INTERACTIVE

NINTENDO 64

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★★★

A vida de inseto realmente não é fácil como alguns podem pensar (mas quem diabos vai querer saber como a vida de um inseto é?), principalmente quando se é manipulado por gafanhotos. Na ilha das formigas as coisas não são fáceis, tendo de trabalhar o ano inteiro recolhendo comida. Assim como o Playstation ganhou sua versão A Bug's Life, o N64 também ganha a sua versão, sendo ela idêntica a versão do console da Sony, mas sofrendo pequenas alterações nos gráficos, apresentando uma perda visível deixando o game com um visual meio embaçado e serrilhado. Mas de resto continua tudo igual, você controla Flik durante sua jornada, tendo muitos amigos e um monte de inimigos como moscas, pernilongos, baratas, pássaros e logicamente gafanhotos como o malvado Hopper. As piadinhas estão presentes, deixando o game engraçado como o filme, infelizmente você não conta com as pequenas seqüências do próprio filme. A jogabilidade é boazinha, mas deixa um pouco a desejar dando a impressão de que Flik pode voar durante os pulos. O som é legal e agradável e o enredo do jogo segue o filme à risca, sem tirar nem por. Como em todo game tradicional da Disney, você conta com letras a serem coletadas que formam o nome do personagem e que garante um vida extra, além de outras coisas que você pode usar como arma. Um game da Disney sempre compensa!

EXPENDABLE
AÇÃO
IMAGINEER

DREAMCAST

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

Parece que agora a Sega e seu Dreamcast começa a dar novos frutos, pois com tanto poder em mãos, as softhouses não se empenham em botar um game que realmente chama-se a atenção (algo como The King of Fighters: Dream Match'99). Mas o jeito é ir com o que está pintando, e no momento Expendable é o que rola. O enredo do game é simples, num futuro onde a destruição é palco e guerrear é a lei. Homens nascem de uma espécie de casulo, algo que visualmente lembra um ovo gigante. Depois que nascem, eles já são enviados para os campos de batalha, cidades destruídas e devastadas, tendo um armamento pesado e muito o que fazer. Como já é de conhecimento do pessoal que acompanha o desenvolvimento do Dreamcast, os gráficos do game são limpos e possuem uma textura soberba, mas ainda assim não é o que se espera. O game chega a lembrar um pouco Apocalypse (do Playstation), mas não sendo tão exagerado em termos de destruição, talvez só um pouquinho. O objetivo é destruir tudo que se mova ou que ataque, podendo recolher itens, armas e mais alguns acessórios que complementam seu arsenal e determinam seu desempenho. O som do jogo é de qualidade, mas enjoativo e muito parado. O game de uma certa forma não possui muita diversão, a jogabilidade é muito boa, e os efeitos de luz e de transparência são ótimos, fazendo o game valer a pena.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Kingpin foi concebido para ser um game sangrento e sujo. Logo no começo vem um editorial, "Levando em conta os recentes atos de violência..." e um lembrete que o game não foi projetado para crianças. Então você pode escolher entre "Low violence", sem palavrões ou sangue, e "Mature" com as características do game intactas e entrar com uma senha para impedir as crianças de reinstalar a versão sangrenta. E quando finalmente começa a instalação, há uma advertência dizendo: "Advertência. Este produto contém cenas de extrema violência e palavrões. Devido ao seu conteúdo de natureza adulta nós pedimos que se você tem menos de 18 anos, por favor, cancele a instalação imediatamente."

Então, você pergunta: que tipo de jogo é esse com tantas advertências? Um game de tiro com rastro de aventura e moderados elementos de RPG, usando a engine de Quake II melhorada. São sete episódios, com 24 fases de chacina. Você vai precisar de uma placa aceleradora 3D para deixar o game ainda melhor, apesar das ruas sujas, lixo e ratos.

Uma cena em CG mostra seu personagem sendo deixado em uma ruela após ter sido espancado. Sua única arma neste ponto é um cano retorcido e a poucos passos fica claro que trata-se de um jogo muito violento. Conversando com o segundo personagem que aparece ele lhe dirá onde ir e o que fazer.

No primeiro episódio, entrando no armazém há dois capangas com shotguns guardando a entrada. A alguns passos por trás do armazém está uma mulher com quem você pode falar. Após algumas respostas, ela irá dizer, "wait till the game on the radio distracts them". Os guardas procuram pelos intrusos, mas quando o jogo de football no rádio começa a ficar excitante, eles se esquecem brevemente do trabalho e esta é a sua chance.

A algumas fases à frente, você terá a oportunidade de contratar seus primeiros guarda-costas. Eles cobram caro e normalmente você só terá o suficiente para contratar 2 deles. Você pode ordená-los, mas apenas para coisas simples, como fique aqui, siga-me, ou ataque. Ter assassinos ao seu lado deixa o game um pouco mais fácil, já que você tem 2 ou 3 vezes mais poder de fogo e os inimigos não concentrarão todo o ataque em você.

É aconselhável não manter sua arma em punho, isto é um convite aberto para os jagunços do game. Quando desejar cautela, há um modo covarde para você passar por lugares perigosos. Mantenha sua arma no bolso e tente conversar. A boa AI dos inimigos permite que respondam diferentemente, dependendo da sua aproximação.

As armas variam de pistolas, shotguns e tommy guns. Se você permanecer vivo, conseguirá uma rocket, grenade launchers e flame thrower. Os controles são quase que perfeitos em todos os sentidos.

Na parte gráfica, a atenção para os detalhes e a qualidade e variedade de texturas é realmente incrível. A iluminação sutil é também uma verdadeira marca de profissionalismo. Os efeitos incendiários da flamethrower, rocket launcher e grenade launcher são algo para você ver com seus próprios olhos. A variedade de inimigos é outra coisa a ser notada. Diferente de Sin e Half Life, onde os mesmos assassinos são lançados a você novamente, em Kingpin cada um é diferente. Há alguns problemas no jogo, como baixo framerate de vez em quando, mas que não chegam a atrapalhar.

O som de Kingpin possui várias características interessantes. A primeira é que já há um efeito de tridimensionalidade, sem a necessidade placa de som 3D. Em cada superfície que você caminha, ou acerta o tiro, como madeira, metal ou pedra, o som soa diferente. A música do grupo Cypress Hill é bem apropriada para o jogo.

No geral Kingpin é um game de tiro com poucas falhas técnicas e com sacadas inteligentes.

FICHA TÉCNICA

Classificação Final

VIDEO & SOM		GAME		EXTRAS	
Gráfico	98%	Jogabilidade	98%	Fabricante:	Interplay
Efeitos sonoros	95%	Originalidade	94%	Nº de Jogadores:	16
Música	96%	Diversão	98%		

96%

REQUERIMENTOS

- Pentium 200, 250MB de HD, 32MB de RAM, Drive de CD de 4x
- Compatível com: Voodoo 1,2 e 3

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Entre os tantos títulos de corrida da Electronic Arts, Need For Speed sempre foi concorrente ou superior aos rivais. Os games da série NFS sempre apresentaram muita ação nas corridas, com os carros mais desejados, indiferentemente da versão ou plataforma. A penúltima versão, Hot Pursuit, acrescentou o suporte para placa aceleradora de 3D e introduziu perseguição policial no game, deixando-o bem diferente. As pistas pareciam uma obra de arte e a resposta aos controles eram imediatas.

O game oferece circuitos internacionais, assim como a capacidade de habilitar todos os fantásticos cursos de Hot Pursuit.

A novidade de High Stakes é o modo Career Play, que permite comprar e equipar os carros, no estilo Gran Turismo. Embora o grau de modificação esteja limitado (três simples upgrades para cada carro), a introdução de dano cumulativo no carro cria certo caos. Compre um carro, entre em um circuito, mas guarde alguma grana para reparos. Os prêmios ganhos só são pagos no final de cada circuito, assim, precaução e restrição são necessários.

Em uma corrida normal, você pode mudar o carro para melhorar as condições na corrida. Mudanças do tipo pneus, freio, sensibilidade da direção, podem ser feitas antes de cada corrida. Nenhuma destas opções, porém, estão disponíveis no modo Career. O que deixa isso duplamente irritante é que você não tem controle algum no modo Career se a pista estiver chuvosa ou nevando ou seca.

Outra característica caótica é que os danos no carro são refletidos nos novos modelos. O dano cumulativo também afeta o desempenho do veículo, então, se o motor estiver danificado, o carro começa a estalar e leva mais tempo para acelerar.

Em NFS 3, o GTR podia ser dirigido em altíssima velocidade. Em High Stakes, o GTR mantém este desempenho devastador, mas, você não pode fazer uma curva fechada a 240 kph. A diferença de desempenho entre um carro e outro é incrível. A maioria das pistas podem ser dominadas em um curto período de tempo com qualquer classe de carro, A ou B. Com os carros da classe AA (BMW M5, Porsche 911 Turbo, Ferrari F50, etc.) as mesmas pistas proporcionam desafios completamente novos. Os carros da classe AAA (o Mercedes e seu competidor mais rápido, a McLaren F1) são tão rápidos que o desafio muda de vencer a corrida para chegar ao final com seu carro.

Enquanto um game desta qualidade mantém os fãs ocupados por meses, alguns problemas podem ser observados. Apesar da adição do dano poligonal (ou talvez por causa disso), os carros não parecem tão nítidos como na versão anterior, embora as pistas continuem bonitas. A adição de oponentes ou tráfico irá afetar o framerate, então, fique em primeiro para evitar travamentos. As opções de multiplayer são as habituais (serial, IPX, TCP/IP).

Graficamente, não está muito diferente de NFS 3, o que certamente não diminui High Stakes, já que os gráficos de NFS já eram um dos melhores. O painel foi mudado de uma imagem plana para uma nova cabine 3D que pula conforme o terreno. As pistas têm mais cenários que as NFS 3 e o game suporta resoluções até 1024x768 e 1600x1200. O som dos carros são bem realistas, cada um com seu som característico.

High Stakes possui oito novas pistas, mais algumas bônus. Consistem em subidas e descida de colinas, passando por túneis, vilas e cidades. Cada pista pode ser corrida para frente, para trás e no modo mirrored, trazendo um total de 32.

A AI (Inteligência Artificial), que era difícil antes, evoluiu para algo absolutamente venenoso. Os oponentes sabem como correr levando um mínimo de dano e eles procurarão toda a oportunidade para fazer isso até mesmo no nível mais simples.

Apesar disso, High Stakes atinge novamente o topo entre os jogos de corrida do PC. Não há nenhum outro jogo de corrida que possa competir com a quantidade de opções, design das pistas, controle e diversão.

FICHA TÉCNICA

Classificação Final

VIDEO & SOM		GAME		EXTRAS	
Gráfico	94%	Jogabilidade	89%	Fabricante:	Electronic Arts
Efeitos sonoros	89%	Originalidade	88%	Nº de Jogadores:	16
Música	88%	Diversão	98%		

91%

REQUERIMENTOS

- Pentium 200, 32MB de RAM, 500MB de HD, Drive de CD de 4x
- Compatível com: 2MB PCI 16-bit de cor ou AGP Direct 3D

CLÁSSICO DO PC PARA SEU NINTENDO 64

Há vários jogos de tiro em primeira-pessoa no mercado, mas um dos que mais se sobressaem, sem dúvida, é Quake. A série, que está com sua terceira versão para ser lançada no PC, foi durante muito tempo a favorita dos fãs dos jogos neste estilo. Mas infelizmente, Quake não foi muito bem em console caseiro, ficando mais lento, com gráficos feios e sem o multiplayer viciante que fez com que se tornasse um hit para os usuários do PC.

Quake II chega ao Nintendo 64, muito tempo depois da versão para o PC. Ao contrário de Quake, convertido para o console pela Midway, Quake II do N64 é um novo game. Embora seja baseado no universo de Quake, os possuidores de um Nintendo 64 ganham fases exclusivas, projetadas especialmente para a plataforma; suporte de Expansion Pak para melhorar os framerates e os efeitos visuais; um senso de velocidade comparável à versão do PC; e o mais importante, um modo multiplayer de qualidade.

O game foi desenvolvido pela Raster Productions, a mesma softhouse que trouxe Doom e Quake para o Nintendo 64. De acordo com o produtor do game, Marty Stratton, várias metas foram traçadas rapidamente no processo de criação do título: a primeira delas é que Quake II para N64 devia ser original. A versão de Quake para o Nintendo 64 fracassou por razões óbvias, entre elas o fato de o game ter saído dois anos antes para o PC e ter sido convertido às pressas.

Jogos de tiro em primeira-pessoa normalmente não ganham prêmios para storylines ou enredos e Quake II certamente não é uma exceção como foi Half-Life. O storyline do game é típico da série. Uma raça de aliens inimigos conhecida como Strogg invadiu a Terra e está determinada a mandar a raça humana para fora do planeta. O jogador entra na pele de um soldado que é escolhido para combater os Stroggs. Se eles não forem eliminados, o mundo que conhecemos será exterminado. Para você salvar o planeta, vai ter que fazer alguma matança. Na verdade, você vai ter que fazer uma grande matança.

Embora o game utilize um controle padrão, semelhante ao de Turok 2 (mirar com o direcional e mover com os botões C), o jogador tem a opção de escolher entre seis configurações diferentes ou personalizar sua própria configuração. Igualmente, o controle da sensibilidade pode ser personalizado com o perfil do jogador (incluindo pele, nomes e cores). Tudo isso pode ser salvo no Memory Pak para ser usado a qualquer hora.

A resposta dos controles de Quake II do N64 é surpreendente. Ao contrário de Turok 2, os framerates são rápidos, especialmente com os 4MB do Expansion Pak. Além de atirar e matar, o jogadores podem saltar, rastejar e ativar switches posicionados em vários locais pelas

NINTENDO 64

QUAKE II

ACTIVISION - 96 MB

TIRO EM PRIMEIRA PESSOA - 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.6
SOM	3.7	DIVERSÃO	3.7
CONTROLE	4.1		

3.8

PRÓS

- Uma jogabilidade até que razoável
- Mais arenas em relação ao do PC

CONTRAS

- O modo Multiplayer não convence
- As músicas de fundo são muito chatas

muitas fases do game. Cada estágio tem metas específicas para atingir, algumas mais fáceis que outras. Por exemplo, pode ser pedido para desativar um campo de força, precisando para isso que primeiro se encontre explosivos e então coloque-os sobre um computador localizado em alguma parte da fase. Isto é uma tarefa muito simples, mas como o jogador também terá de lidar com um ameaçador Strogg, a situação se torna muito mais difícil. É tudo muito parecido com o tradicional Quake II, mas com novas fases para explorar e um visual do Nintendo 64.

MULTIPLAYER

O modo multiplayer de Quake N64 deixou muito a desejar. Em primeiro lugar, apenas caracterizou um two-player com tela dividida no modo deathmatch e em segundo, com um framerate horrível. Em Quake II os produtores consertaram isso oferecendo um excelente modo multiplayer para até quatro jogadores.

MODOS DEATHMATCH

10 arenas diferentes.

Deathmatch: 1 a 4-players lutam no modo cada um por si.

Frag-Teams: 2 contra 2 padrão. Supondo que um jogador seja particularmente qualificado, é possível se jogar 3 contra 1. De forma interessante, se o jogador solo matar qualquer um dos três oponentes contará como três frags. Enquanto isso, do lado do time dos três só contará um frag, equilibrando o jogo.

Flag Wars: capture a bandeira.

Death Tag: em algum lugar da arena está localizada uma bandeira. Os jogadores devem procurar por ela e recuperá-la. A pessoa que somar o maior tempo de posse da bandeira ganha.

Adicionalmente, os jogadores podem fixar frags e limite de tempo para cada partida, e até melhor, trocar de arena no meio do deathmatch.

O two-player deathmatch roda da mesma maneira ou até melhor que no single-player. O modo é o contrário de GoldenEye com mais velocidade e menos estratégia. Todas as armas do single-player estão presentes e há 10 fases para jogar. Enquanto o three-players pode facilmente jogar no deathmatch sem problemas, trazendo um quarto jogador para a tela resulta em um significante slowdown. O modo four-player de Turok 2, em comparação, é mais rápido. Mesmo assim o modo multiplayer de Quake II ainda é um dos melhores do Nintendo 64.

GRÁFICOS

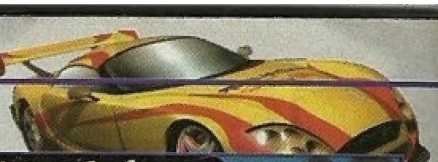
Quake II N64 pode ser jogado com ou sem o Expansion Pak. A diferença entre os dois não é tanta, mas é notável. Sem a RAM extra, o game fica um pouco lento, os controles respondem aos trancos e as cores não parecem vivas. Com ela, os framerates ficam rapidos, os controles mais precisos e as cores mais vibrantes.

Comparar Quake II N64 com a versão PC é injusto, já que as duas versões são bem diferentes. Considerando que a versão do Playstation de Quake II (a ser lançada em agosto), como já se era de esperar, parece uma versão do PC em baixa resolução, no Nintendo 64 ficou parecido com Doom e com a versão anterior de Quake para o console, só que mais rápido e mais detalhado. Como a versão da Raster Productions para Quake, Quake II possui texturas pré-coloridas que servem para criar o ambiente 3D. Mas foram acrescentados vários implementos para essa versão, como os efeitos de luz e tudo. A qualidade das texturas melhorou muito em relação a Quake, entretanto ainda está longe da perfeição. As armas, por exemplo não possuem muitos detalhes. Um dos mais importantes aspectos de um jogo de tiro em primeira-pessoa são os framerates e em Quake II eles funcionam bem, principalmente se você estiver usando o Expansion Pak.

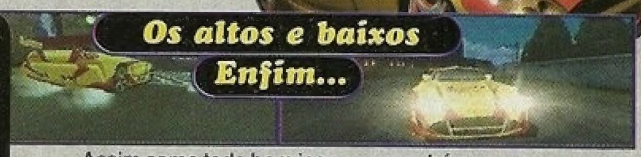
SOM

Se você jogou Doom 64, dá para ter idéia do som de Quake II. Imagine efeitos ambientes e um tímido som de fundo. A Raster Productions tinha apenas 96 MB para trabalhar, mas as músicas poderiam ser menos repetitivas. Os grunhidos e uivos dos inimigos são típicos de Quake, nada mais.

WORLD DRIVER championship



Os altos e baixos



Enfim...

Assim como todo bom jogo, sempre há pequenos erros ou detalhes que sempre são vistos com o tempo ou quase que imediatamente. Mesmo tendo possibilidade de escolher jogar com gráficos bonitos e uma qualidade pouco vista no N64, há também o modo tradicional, onde você pode jogar com gráficos normais. Pelo fato do game não depender do cartucho de expansão, a possibilidade de se jogar em alta resolução e em tela inteira fica fora de cogitação (se bem que já se economiza uma graninha extra para a espera de DK64 que será obrigatório o cartucho de expansão). Mesmo jogando em alta resolução, ainda é possível ver a construção de cenários, algo que não agrada muita gente, mas nem por isso o mundo vai cair, certo? A iluminação, mesmo sendo bonita, não age inteiramente com o veículo, ou seja, não tem aquele jogo de iluminação em cima da lataria do carro, como por exemplo, você ter iluminação de três cores diferentes e ao passar por baixa daquelas cores, a iluminação refletir em cima da lataria. A única ação de luz em cima dos carros é quando você passa por um lugar sombreado, onde o carro fica sombreado até entrar em uma área mais clara. Os cenários, caso você não jogue em alta resolução, são bonitos e bem elaborados, tendo muitas cores e variações (a pista da cidade de Las Vegas), mostrando também a presença da quebra de polígono. A jogabilidade é bem variada e muda dependendo do veículo escolhido e até mesmo do tipo da pista. Mas a fatalidade na jogabilidade é que os carros derrapam que nem manteiga e você deve mostrar toda sua experiência como piloto de super máquina. Nem mesmo seu melhor desempenho vai melhorar a jogabilidade, pois não é só pelo fato dela mudar dependendo do carango escolhido, mas também a ação das pistas são de grande influência. Assim a jogabilidade é presa e você sente que todos os carros são pesados, impossibilitando-o de fazer aquela corrida na qual você é o maioral. De um certo modo, o desafio do jogo fica ainda maior graças à jogabilidade, que não é das melhores (mas bem que poderia ter sido, o game é alucinante), assim como a sensação de velocidade que deixa a desejar.

Existem também muitos pontos positivos, primeiro pela gama de detalhes dos carros, bem definidos, e alguns dos cenários, que são muito bonitos e também possuem um monte de caminhos alternativos (mas isso varia conforme a pista). Há uma porrada de opções para serem habilitadas e também tem um monte de carros para você poder acessar (e acredite, são muitos carros mesmos....). Até os replays são bem eficientes, permitindo a você escolher ângulos de câmeras diferentes, limpar a tela, ver a corrida em câmera lenta e tal. Só existem dois tipos de visões, a externa e um interna (na interna você pode definir se haverá retrovisor ou não). Este pode ser considerado o jogo que muitos procuravam!

O melhor dos melhores

Para cada console existe um gênero de game ideal, com gráficos bonitos, som de qualidade, boa jogabilidade, enfim tudo aquilo que o jogador procura num game: perfeição! Tratando-se de mais um jogo de corrida para o Nintendo 64, há quem pense "Oh não, mais um jogo de corrida...". Tá certo que os games de corrida para o console de 64 bit da Nintendo não são os melhores, mas World Driver Championship veio para desbancar qualquer game de corrida e com superioridade. Assim que você liga o console com o jogo e deixa passar a abertura, a primeira coisa que você vê são gráficos quase perfeitos e recheados de detalhes, além de estarem em altíssima resolução. Logo pinta mais uma dúvida, se o jogo inteiro é com aquela telinha fechada!? Mas é aí que está o segredo. A Midway parece ter sentido que os games de corrida feitos para o console não eram aquilo que deixava o jogador empolgado, não tendo nem criatividade nos cenários, os detalhes que tornam o game ainda mais interessante, ou até mesmo na trilha sonora e na qualidade do som. Tendo em vista tais pontos, a produtora realmente abusou do console de 64 bit da Nintendo, pois trata-se de um "64 bit" e a capacidade do console pode mostrar seu melhor desempenho fazendo algo bonito, bem feito e muito realista.

A parte gráfica do jogo, sem dúvida, é a melhor já vista em um jogo de corrida para Nintendo 64, chegando a deixar no chinelo muitos outros jogos. Há todo tipo de detalhe quando se joga em alta resolução, os efeitos da luz do sol quando são escondidos por objetos, a textura dos cenários, os detalhes dos carros (até aquelas letras miudinhas ficam com uma visão tão boa que se pode ler o que está escrito), os efeitos de luz e o jogo de câmera durante os replays. Tudo aquilo que um proprietário de N64 queria ver em um game de corrida. Se os gráficos de WDC forem comparados com os de Ridger Racer Type 4 (Playstation), o game da Midway leva todas as vantagens e rala pau-a-pau com Gran Turismo, o mais real de todos os games de corrida de todos os tempos. Digamos que os gráficos de World Driver Championship equivalem aos gráficos feitos pelo Dreamcast, sem aquele efeito de neblina e com anti-aliasing para uma melhoria ainda maior. Mas para ter tanta coisa boa, sempre há uma coisa que não seja de agrado de ninguém. E isso também se encaixa no game da Midway. Pelo fato do game não precisar do cartucho de expansão, infelizmente você só pode jogar em alta resolução e com todos os detalhes possíveis naquela tela fechada, mas se você prefere gráficos grandes com o visual tradicional, também pode escolher.

Os raios do sol são bem realistas e dão um visual embelezador ao game. Os carros cheios de detalhes também são uma bela visão para qualquer jogador. Só faltou adcionar outros ângulos de visão.

NINTENDO 64

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

MIDWAY - N/A

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	3.5
SOM	4.1	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	3.3		

3.9

PROS

- Gráficos soberbos quando se joga em alta resolução
- Cenários, carros e tudo mais com presença de detalhes
- Som de qualidade

CONTRAS

- A construção de cenários ainda é visível
- A jogabilidade não é das melhores
- Sensação de velocidade não muito boa

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Júlio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 -L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 -2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 -L.104 -BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444